



**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6
TAHUN MELALUI PERMAINAN LEGO KONSTRUKTIF DI RA AL-ISHLAH
KEC. MEDAN SUNGGAL KOTA MEDAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Untuk
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**KARIN TRI ANNISA
NIM. 38.14.3.015**

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6
TAHUN MELALUI PERMAINAN LEGO KONSTRUKTIF DI RA AL-ISHLAH
KEC. MEDAN SUNGGAL KOTA MEDAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Untuk
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**KARIN TRI ANNISA
NIM. 38.14.3.015**

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

PEMBIMBING I

**Drs. Hadis Purba, MA
NIP. 196204041993031002**

PEMBIMBING II

**Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP. 197208172007011051**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Williem Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

Hal : Permohonan Pengesahan Judul Skripsi

Medan, 10 Oktober 2018

Kepada Yth:

Ibu Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN-SU Medan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Karin Tri Annisa
NIM : 38.14.3.015
Semester : IX
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Permohonan pengesahan judul / Tema Skripsi / tugas akhir sebagai berikut :

“UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN LEGO KONSTRUKTIF DI RA AL-ISHLAH KECAMATAN MEDAN SUNGGAL KOTA MEDAN TAHUN AJARAN 2018/2019”

Besar harapan saya judul / Tema Skripsi / tugas akhir di atas dapat disetujui, dan atas perhatian Bapak / Ibu saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Diketahui Oleh
Pembimbing Skripsi I

Wassalam,
Pemohon

Drs. Hadis Purba, MA
NIP. 196204041993031002

Karin Tri Annisa
NIM. 38.14.3.015



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Williem Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul **“UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN LEGO KONSTRUKTIF DI RA AL-ISHLAH KECAMATAN MEDAN SUNGGAL KOTA MEDAN TAHUN AJARAN 2018/2019”** Oleh **KARIN TRI ANNISA** telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan pada tanggal:

09 November 2018 M
01 Rabiul Awal 1440 H

Dan telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Medan, 24 Juni 2019

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua

Sekretaris

Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

Sapri, S.Ag, MA
NIP. 19701231 199803 1 023

Anggota Penguji

1. Drs. Hadis Purba, MA
NIP. 19620404 199303 1 002

2. Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP. 19720817 200701 1 051

3. Dr. Nurmawati, MA
NIP. 19631231 198903 2 014

4. Fauziah Nasution, M.Psi
NIP. 19750903 2005101 2 004

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 19601006 199403 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Karin Tri Annisa

NIM : 38.14.3.015

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN LEGO KONSTRUKTIF DI RA AL-ISHLAH KECAMATAN MEDAN SUNGGAL KOTA MEDAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, dan berdasarkan hasil observasi dan penelitian di TK yang bersangkutan kecuali pendapat dan kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil karya orang lain, maka gelar dan ijazah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 16 Juli 2018

Yang membuat pernyataan

KARIN TRI ANNISA
NIM. 38.14.3.015

ABSTRAK



Nama : Karin Tri Annisa
Nim : 38.14.3.015
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing 1 : Drs. Hadis Purba, MA
Pembimbing 2 : Ramadhan Lubis, M.Ag
Judul Skripsi : **“Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Lego Konstruktif Di RA Al-Ishlah Kecamatan Medan Sunggal Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019”**

Penelitian ini dilatarbelakangi belum meningkatnya kecerdasan visual spasial anak dikarenakan permainan lego konstruktif tidak sering dilakukan. Rumusan masalah dari penelitian ini : (1) Bagaimana kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan permainan lego konstruktif (2) Bagaimana minat dan respon anak kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun saat proses menggunakan permainan lego konstruktif (3) Bagaimana kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sesudah menggunakan permainan lego konstruktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan permainan lego konstruktif (2) minat dan respon anak usia 5-6 tahun dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan permainan lego konstruktif (3) kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sesudah menggunakan permainan lego konstruktif.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Ishlah, Medan Sunggal, pada tanggal 18 Juli sampai 31 Agustus, dengan jumlah anak yang diteliti 14 orang anak. Penelitian diawali dengan melaksanakan prasiklus selanjutnya siklus I dan siklus II, setiap siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat adanya peningkatan kecerdasan visual spasial yang diperoleh dari prasiklus sampai pada siklus II, pada prasiklus sebesar 41,6%, pada siklus I sebesar 74%, pada siklus II meningkat menjadi 88,6% dengan kategori berkembang sangat baik.

Kata Kunci : Permainan Lego Konstruktif, Kecerdasan Visual Spasial

Mengetahui

Pembimbing I

Drs. Hadis Purba, MA
NIP. 196204041993031002

Nomor : Surat Istimewa
Lampiran : -
Perihal : **Skripsi**

Medan, 10 Oktober 2018
Kepada Yth :
**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sumatera
Utara Medan**

Assalammualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, menulis, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya
terhadap skripsi saudara :

Nama : **Karin Tri Annisa**
Nim : 38.14.3.015
Jurusan/Progran Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini/SI
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Kecerdasan
Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Permainan Lego Konstruktif Di
RA Al-Ishlah Kecamatan Medan Sunggal
Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019**

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk
dimunaqasyahkan pada sidang munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian kami ucapkan terima
kasih.

Wassalammualikum Wr. Wb

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

Drs. Hadis Purba, MA
NIP. 196204041993031002

Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP. 197208172007011051

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan anugrah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa risalah Islam berupa ajaran yang haq lagi sempurna bagi manusia.

Skripsi ini berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Lego Konstruktif Di RA Al-Ishlah Kec. Medan Sunggal Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019”. Disusun dalam rangka memenuhi tugas-tugas dan melengkapi syarat-syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan memotivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Untuk itu dengan sepenuh hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Saidur Rahman, M.Ag.**, selaku Rektor UIN Sumatera Utara Medan beserta para stafnya yang telah memberikan berbagai fasilitas selama mengikuti perkuliahan.
2. Bapak **Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

3. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag** selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sumatera Utara Medan beserta staf yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan urusan perkuliahan.
4. Bapak **Drs. Hadis Purba, M.A** selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak **Ramadhan Lubis, M.Ag** selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen serta staf pegawai yang telah mendidik penulis selama menjalani perkuliahan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.
7. Teristimewa penulis sampaikan terimakasih dengan setulus hati kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda **Sumawan** dan Ibunda **Asnidar**, karena atas doa, kasih sayang, motivasi dan dukungan yang tak ternilai serta dukungan moril dan materi yang tak pernah putus sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai ke bangku sarjana. Tak lupa pula kepada nenek saya **Hj. Ngatiyem**, kakak saya **Willis Pri Hakiki, Rizky Dwi Laras**, adik saya **Arris Fahrian**, dan **Hafiz Akmal Shadiq** yang telah memberikan motivasi dan doanya selama ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang tak terhingga dengan surga-Nya yang mulia.
8. Seluruh pihak sekolah RA Al-Ishlah terutama kepada Bapak **Yulianda Riza, S.Kom**, selaku kepala sekolah, guru-guru dan murid-murid

kelompok B RA Al-Ishlah yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Sahabat-sahabat yang telah memberikan dukungan dan motivasinya **Henni Hariya, Mutiara Ulfah Silalahi, Elvina Sari Pane, Rivi Uly Diah Rizqi, Fikri Sandany, Devi Amalia Putri, Maryanti, Alifah Hidayati, Nanda Safrina, Juliana dan Nadia.**
10. Teman-teman seperjuangan PIAUD-1 stambuk 2014 yang memberikan semangat sehingga selesainya penulisan skripsi ini.
11. Teman-teman KKN dan PPL di Desa Karang Anyar Kecamatan Pegajahan Kabupaten Serdang Berdagai tahun 2017 yang senantiasa menjadi teman diskusi dan bertukar pikiran.

Penulis telah berupaya dengan segala upaya yang penulis lakukan dalam penyelesaian skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun segi tata bahasa, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan sarat yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya ilmu pengetahuan.

Medan, Oktober 2018

Penulis

Karin Tri Annisa
NIM. 38.14.3.015

MOTTO

“ALWAYS BELIEVE IN ALLAH SWT”

“ STUDY HARD, WORK HARD, AND PRAY HARD ”

**“ TIDAK AKAN BERGESER DUA TELAPAK KAKI SEORANG HAMBA
PADA HARI KIAMAT SAMPAI DIA DITANYA (DIMINTAI
PERTANGGUNGJAWABAN) TENTANG UMURNYA KEMANA
DIHABISKANNYA, TENTANG ILMUNYA BAGAIMANA IA
MENGAMALKANNYA, TENTANG HARTANYA, DARI MANA
DIPEROLEHNYA DAN KE MANA DIBELANJAKANNYA, SERTA
TENTANG TUBUHNYA UNTUK APA DIGUNAKANNYA “**

(HR. TIRMIDZI)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
SURAT ISTIMEWA.....	ii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identitas Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6

BAB II KERANGKA TEORETIS

A. Permainan Lego Konstruktif	8
a. Defenisi	8
b. Manfaat	10
c. Cara	10
d. Kelebihan dan Kekurangan	11
B. Kecerdasan Visual Spasial	11
a. Defenisi	11
b. Manfaat	12
c. Karakteristik	13
C. Kerangka Berpikir.....	21
D. Penelitian yang Relevan	23

E. Hipotesis Tindakan.....	25
----------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	26
B. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian	26
C. Tempat dan Waktu Penelitian	27
D. Prosedur Observasi Penelitian.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	37
B. Pembahasan.....	52

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	56

DAFTAR PUSTAKA	57
-----------------------------	-----------

Lampiran

Dokumentasi

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Anak.....	33
Tabel 3.2 Interpretasi Kecerdasan Visual Spasial Anak.....	36
Tabel 4.1 Hasil Observasi Awal Sebelum diberikan Tindakan	37
Tabel 4.2 Rangkuman Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Pra Siklus	38
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Siklus I	41
Tabel 4.4 Rangkuman Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Siklus I	42
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Siklus II.....	46
Tabel 4.6 Rangkuman Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Siklus II.....	47
Tabel 4.7 Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial.....	49
Tabel 4.8 Kondisi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	50
Tabel 4.9 Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus PTK	28
Gambar 4.1 Diagram Batang Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Pra Tindakan.....	39
Gambar 4.2 Diagram Batang Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Siklus I.....	43
Gambar 4.3 Diagram Batang Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Siklus II	48
Gambar 4.4 Diagram Batang Nilai Rata-Rata Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	51
Gambar 4.3 Diagram Batang Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	51

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Izin Riset

Surat Balasan Riset

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPH)

Lembar Wawancara Guru

Lembar Hasil Observasi Anak

Lembar Tes Tindakan Anak

Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum anak usia dini adalah anak-anak yang berusia dibawah 6 tahun. Jadi, mulai dari anak itu lahir hingga ia mencapai umur 6 tahun ia akan dikategorikan sebagai anak usia dini. Beberapa orang menyebut fase atau masa ini sebagai “*golden ege*” karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan.¹ Masa ini disebut masa keemasan sebab terjadi perkembangan yang sangat menakjubkan pada anak usia dini.²

Menurut UU No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 menerangkan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”³

Banyak pakar perkembangan meyakini bahwa masa ini merupakan masa keemasan untuk melakukan stimulasi fungsi otak melalui berbagai aktivitas yang dapat menstimulasi organ pengindraan berupa kemampuan visual, auditori, sensori, dan motorik.

¹Rina Devianty, (2016), *Membangun Bahasa Anak Usia Dini Melalui Siasat Pemerolehan Bahasa, Dalam Buku Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*, Medan : Perdana Publishing, h.143.

²Masganti, (2015), *Diktat Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Medan : UINSU, h.3.

³Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 14.

Belahan otak dapat diberikan stimulasi sesuai dengan fungsi masing-masing belahan otak tersebut. Belahan otak kiri berhubungan dengan kecerdasan linguistik, logika matematika, kinestetik, visual dan spasial. Sedangkan pada belahan otak kanan berhubungan dengan kecerdasan interpersonal, intrapersonal, musikal, naturalis, dan spiritual.

Pada masa perkembangan otak tersebut harus selalu mendapatkan rangsangan/stimulasi yang baik, guna mengoptimalkan perkembangan ke taraf selanjutnya. Artinya sebuah lingkungan yang subur atau penuh rangsangan akan mampu meningkatkan perkembangan otak.⁴ Kecerdasan merupakan modal anak yang perlu diteliti dan dikembangkan.

Kecerdasan senantiasa berkembang seiring dengan berjalannya kehidupan seseorang. Oleh karena itu pada dasarnya setiap anak memiliki kecerdasan, hanya tingkatannya yang berbeda-beda. Manusia memiliki banyak bentuk kecerdasan yang disebut dengan kecerdasan majemuk atau *multiple intelligence*.⁵

Kecerdasan adalah kapasitas seseorang untuk memperoleh pengetahuan (yakni belajar dan memahami), mengaplikasikan pengetahuan (memecahkan masalah), dan melakukan penalaran abstrak. Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Kecerdasan sudah dimiliki sejak manusia lahir dan terus menerus dapat dikembangkan hingga dewasa. Pengembangan kecerdasan akan lebih baik bila dilakukan

⁴ Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan : Perdana Publishing, h.107.

⁵ Andin Sefrina, (2013), *Deteksi Minat Bakat Anak*, Yogyakarta : Media Pressindo, h.33.

sedini mungkin melalui pemberian stimulasi pada kelima panca inderanya.⁶

Kecerdasan visual spasial berkaitan dengan pemahaman ruang disekitar kita, artinya kita dapat memahami bentuk ruang disekitar kita serta objek-objek yang berada di dalamnya. Seperti halnya kecerdasan lainnya, kecerdasan visual spasial pastinya dikontrol oleh otak kita. Anak dengan kecerdasan visual spasial menyukai jenis permainan yang berhubungan dengan rancang bangun suatu objek seperti *puzzle* atau lego.⁷

Permainan yang menarik dan tidak banyak aturan pada umumnya disukai anak. Guru dapat menggunakan permainan untuk membelajarkan anak.⁸ Anak akan membentuk sesuatu atau menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan. Misalnya, dengan balok-balok potongan lego.⁹ Permainan konstruktif, misalnya menyusun balok, menggambar kerangka rumah atau orang, atau permainan lain yang menghasilkan suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan anak sendiri.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan observasi di Raudhatul Athfal Al-Ishlah terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan yaitu dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak, yaitu melalui permainan yang diberikan pada anak. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemakaian dan pelaksanaan berbagai permainan yang lebih

⁶ Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h.111.

⁷ Andin Sefrina, (2013), *Deteksi Minat Bakat Anak*, Yogyakarta: Media Pressindo, h.54-60.

⁸ Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h.151.

⁹ Indra Soefandi, Ahmad Pramudya, (2009), *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, Jakarta: Bee Media Indonesia, h.33.

kreatif dan inovatif, serta yang dapat menarik minat anak. Beberapa permainan konstruksi sangat berperan dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu penelitian untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak. Maka peneliti menerapkan permainan lego konstruktif terhadap kecerdasan visual spasial anak dalam bentuk penelitian tindakan kelas.¹⁰

Adapun alasan memilih permainan lego konstruktif ini karena dengan permainan ini dapat lebih menarik minat anak untuk belajar serta mengekskresikan dirinya pada apa yang ia ingin bangun, atau selesaikan. Permainan lego konstruktif juga menarik dari segala bentuk dan warna yang bersahabat dengan anak dan juga tidak membosankan bagi anak. Berdasarkan penjelasan di atas maka dari itu, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian terhadap **“UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN LEGO KONSTRUKTIF DI RAUDHATUL ATHFAL AL-ISHLAH KEC. MEDAN SUNGGAL KOTA MEDAN TAHUN AJARAN 2018/2019”**

¹⁰ Observasi dilakukan pada tanggal 18 Juli 2018 di Raudhatul Athfal Al-Ishlah dengan mewawancarai kepala sekolah dan beberapa guru, serta melihat kegiatan belajar mengajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

- a) Masih terdapat anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Ishlah yang belum berkembang kecerdasan visual spasialnya.
- b) Kurangnya variasi permainan atau teknik pembelajaran yang digunakan sehingga menyebabkan anak bosan dalam mengikuti pembelajaran.
- c) Proses pembelajaran dan kegiatan permainan masih kurang menarik bagi anak untuk mengembangkan kecerdasan visual spasialnya.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi di atas maka perumusan masalah penelitian ini adalah:

- 1. Bagaimana kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan permainan lego konstruktif di Raudhatul Athfal Al-Ishlah Kecamatan Medan Sunggal Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019?
- 2. Bagaimana minat dan respon anak usia 5-6 tahun dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan permainan lego konstruktif di Raudhatul Athfal Al-Ishlah Kecamatan Medan Sunggal Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019?
- 3. Bagaimana kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sesudah menggunakan permainan lego konstruktif di Raudhatul Athfal Al-Ishlah Kecamatan Medan Sunggal Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan masalah adalah:

1. Untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan permainan lego konstruktif di Raudhatul Athfal Al-Ishlah Kecamatan Medan Sunggal Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui minat dan respon anak usia 5-6 tahun dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan permainan lego konstruktif di Raudhatul Athfal Al-Ishlah Kecamatan Medan Sunggal Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sesudah menggunakan permainan lego konstruktif di Raudhatul Athfal Al-Ishlah Kecamatan Medan Sunggal Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu memberikan sumbangan ilmiah untuk mengetahui upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun melalui permainan lego konstruktif. Bermanfaat dalam memenuhi tugas-tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti : dapat memberikan pengetahuan mengenai upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun melalui

permainan lego konstruktif, pertimbangan bagi peneliti yang sejenis, serta menjadi salah satu syarat untuk wisuda.

- b. Bagi sekolah : sebagai salah satu bahan masukan pikiran dan pertimbangan bagi pihak lembaga tentang upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak dengan menggunakan permainan lego konstruktif di Raudhatul Athfal Al-Ishlah Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Tahun Ajaran 2018/2019.
- c. Bagi guru dan orang tua : sebagai masukan, wawasan, bagi guru dan orang tua dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak.
- d. Bagi anak : anak lebih termotivasi dalam belajar, serta mampu mengasah dan meningkatkan kecerdasan visual spasialnya melalui permainan lego konstruktif.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Permainan Lego Konstruktif

a. Defenisi

Permainan adalah suatu media bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara umum, sesuatu yang mereka tidak lakukan bila tidak ada permainan.

Spencer mengemukakan bahwa permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi. Karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sesuai, dalam hal ini permainan merupakan cara sebaik-baiknya.¹¹

Dalam sebuah hadist dijelaskan :

غَرَامَةُ الصَّبِيِّ فِي صِغَرِهِ زِيَادَةٌ فِي عَقْلِهِ فَيَكْبُرُهُ

"Anak yang energik ketika kecilnya adalah pertanda ia akan menjadi orang yang cerdas ketika dewasa". (H.R. At-Tirmidzi dalam hadits yang jarang).

Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka cara belajar anak sesungguhnya juga lewat permainan itu sendiri. Begitu pentingnya permainan bagi anak :

Imam Ghazali dalam kitab *Ihya Ulumuddin* menegaskan bahwa bermain-main bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting. Sebab melarangnya dari bermain-main seraya memaksanya untuk belajar terus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya.

¹¹Khadijah, (2017), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h.162.

Pada dasarnya, permainan bisa merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat permainan yang dapat menghasilkan pengertian (memberikan informasi), memberikan kesenangan, maupun mengembangkan kemampuan berpikir otak.¹²

Permainan konstruktif ialah permainan yang melibatkan kecerdasan anak dalam membangun atau menciptakan suatu benda, misalnya menyusun balok, menggambar kerangka rumah atau orang, atau permainan lain yang menghasilkan suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan anak sendiri.¹³

Sejumlah permainan membangun konstruksi dapat membantu mengoptimalkan perkembangan kecerdasan visual-spasial anak. Anak dapat menggunakan alat permainan seperti balok-balok, puzzle, rumah-rumahan, peta, gambar, dan sebagainya.¹⁴

Lego merupakan sejenis mainan bongkar pasang yang biasanya terbuat dari plastik kecil, yang cukup terkenal di kalangan anak-anak. Kepingan-kepingan lego bisa disusun menjadi model apa saja, seperti rumah, mobil, kereta api, kota, patung, kapal, pesawat, robot dan lain-lain. Permainan ini hampir sama dengan *building block*, namun lebih variatif. Lego merupakan mainan dari balok-balok atau kepingan brixks, yang berukuran kecil hingga besar, yang kini telah di mainkan lebih dari 400

¹²Agus N. Cahyo, (2011), *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, Jogjakarta: Flashbooks, h.12.

¹³Khadijah, (2017), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h.168.

¹⁴Indra Soefandi, Ahmad Pramudya, (2009), *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, Jakarta: Bee Media Indonesia, h.78.

juta anak di seluruh dunia, termasuk Indonesia yang baru digandrungi pada awal-awal tahun 1980-an.¹⁵

b. Manfaat

Permainan lego membutuhkan kreativitas, logika, dan analisis dari pemainnya. Tidak hanya itu, menyusun lego ternyata juga memiliki banyak manfaat, antara lain yaitu dapat menyatukan ide bersama apabila permainan dilakukan bersama-sama. Selain itu, bermain lego dimulai dengan satu proses yang sistematis, mulai visi (misalnya bangunan apa yang dikehendaki), strategi (bagaimana cara membangunnya agar kuat dan kokoh), sampai *art* (seni dan keindahannya). Kemampuan otak kiri akan terasah melalui permainan ini.

c. Cara

Cara memainkan lego tidaklah sulit, sama seperti permainan konsep bongkar pasang lainnya. Alat permainan ini sudah tersedia di toko-toko mainan anak. Jadi, anda tinggal membelikannya untuk anak. Sama halnya permainan bongkar pasang lainnya, jika sang anak masih kesulitan memainkannya, anda dapat memberikan contoh untuknya. Setelah itu, mintalah ia untuk memasangnya sendiri sesuai dengan kreativitasnya.¹⁶

¹⁵Agus N. Cahyo, (2011), *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, Yogyakarta: Flashbooks, h.54-55.

¹⁶Ibid, h.56.

d. Kelebihan dan Kelemahan

Adapun kelebihan dari permainan lego konstruktif ialah lebih mudah ditemukan, karena sudah ada di banyak tempat, memiliki variasi bentuk dan jenis yang bermacam-macam, serta mampu menumbuhkan kreatifitas anak dan meningkatkan daya imajinasi anak. Sedangkan kelemahannya ialah, untuk lego dengan kualitas bagus, harganya masih relatif mahal, tergantung pada tingkat kerumitan penyelesaiannya,

B. Kecerdasan Visual Spasial

a. Defenisi

Visual berarti penglihatan, sedangkan spasial berarti ruang, secara sederhana kecerdasan visual spasial berhubungan dengan penglihatan dan ruang. Ada pula yang mengartikan kecerdasan ini berhubungan dengan gambar (*picture*) atau pembuatan model atau rancang bangun berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan.¹⁷

Kecerdasan musikal, visual spasial, serta kecerdasan dasar gerak tubuh kinestetik muncul paling awal atau pada usia bayi, lalu diikuti dengan kecerdasan-kecerdasan lainnya.¹⁸

Inti dari kecerdasan ini adalah kapasitas seseorang untuk memahami apa yang ia lihat secara akurat, membuat perubahan dan modifikasi dari hasil pemahaman/persepsi visual tersebut serta

¹⁷Andin Sefrina, (2013), *Deteksi Minat Bakat Anak*, Yogyakarta: Media Pressindo, h.53.

¹⁸Ibid, h.35.

kemampuan untuk membangun kembali apa yang telah dilihat meski tidak ada rangsangan/tidak ada objek yang dilihatnya lagi.¹⁹

Ketika anak mulai memperlihatkan kesukaannya pada dunia yang berhubungan dengan seni atau yang berhubungan dengan bentuk, ruang, dan benda, dan sebagainya. Atau mungkin ketika anak lebih memahami sesuatu melalui gambar dan bukan melalui kata.²⁰

Ayat yang mengungkap kecerdasan visual ini antara lain ialah, Surah Al-Ra'd ayat 3 :

وَهُوَ الَّذِي مَدَّ الْأَرْضَ وَجَعَلَ فِيهَا رَوَاسِيَ وَأَنْهَارًا وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ جَعَلَ فِيهَا زَوْجَيْنِ اثْنَيْنِ يُغْشِي اللَّيْلُ النَّهَارَ ۚ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Dan Dia lah Yang menjadikan bumi terbentang luas, dan menjadikan padanya gunung-gunung (terdiri kokoh) serta sungai-sungai (yang mengalir), dan dari tiap-tiap jenis buah-buahan, ia jadikan padanya pasangan: dua-dua, ia juga melindungi siang dengan malam silih berganti. Sesungguhnya semuanya itu mengandung tanda-tanda kekuasaan Allah bagi kaum yang (mau) berfikir.(Q.S.Al-Ra'd : Ayat 3).²¹

b. Manfaat

Adapun manfaat dari kecerdasan visual spasial ialah membantu anak menciptakan berbagai karya seni, berperan dalam memecahkan

¹⁹Ibid, h.54.

²⁰Indra Soefandi, Ahmad Pramudya, (2009), *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, Jakarta: Bee Media Indonesia, h.75.

²¹Qur'an Surah Ar-Rad: 13

masalah dan menghasilkan gagasan terbaik, membantu anak dalam merancang dan membangun, mulai dari model sampai gedung.²²

Visual-spasial dianggap sebagai salah satu faktor kecerdasan yang penting karena akan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya. Melalui visualisasinya, ia dapat menilai dan menggambarkan sebuah benda atau mungkin membantu seseorang yang kehilangan sehingga orang tersebut dapat dengan mudah menemukan letak benda-benda yang hilang. Anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi cenderung berpikir secara visual. Mereka kaya dengan khayalan internal (*internal imagery*) sehingga cenderung imajinatif dan kreatif.²³

c. Karakteristik

Kecerdasan ini meliputi kemampuan-kemampuan untuk merepresentasikan dunia melalui gambaran-gambaran mental dan ungkapan artistik. Adapun ciri-ciri dari kecerdasan ini ialah : (a) Belajar dengan cara melihat dan mengobservasi benda. Memahami dengan baik wajah, objek, bentuk, warna, detail, serta pemandangan benda tersebut secara keseluruhan. (b) Memahami objek-objek secara efektif melalui ruang. Misalnya mengarahkan diri dalam suatu jalan berbentuk celah, mencari jalan di hutan tanpa jejak sebelumnya, atau mendayung perahu di sungai. (c) Menerima dan memproses imajinasi mental, berpikir melalui

²²Suminaring Prasojo, (2011), *Anakku Luar Biasa Jenius*, Yogyakarta: Pustaka Widyatama, h.229.

²³Indra Soefandi, Ahmad Pramudya, (2009), *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, Jakarta: Bee Media Indonesia, h.75.

gambar dan memvisualisasikannya secara detail. Ia juga pandai menggunakan imajinasi visual dalam mencari informasi. (d) Mampu membaca grafik, peta serta diagram, mampu membaca representasi grafik ataupun media-media visual. (e) Menikmati membuat bangunan tiga dimensi seperti origami atau mainan berbentuk bangunan. Ia juga mampu mengubah objek dalam imajinasinya seperti membayangkan memindahkan benda dalam imajinasinya untuk menentukan bagaimana objek tersebut berkaitan dengan objek lainnya. (f) Melihat sesuatu dalam cara yang berbeda atau bentuk “perspektif baru” atau mendeksi objek yang “tersembunyi” di antara objek lainnya. (g) Cakap dalam merepresentasikan atau mengabstrasikan desain visual.²⁴

Kecerdasan ini melibatkan kesadaran akan warna, garis, bentuk, ruang, ukuran dan juga hubungan di antara elemen-elemen tersebut. Kecerdasan ini juga melibatkan kemampuan untuk melihat objek dari berbagai sudut pandang.²⁵

Kecerdasan ini juga berkaitan dengan pemahaman ruang disekitar, artinya kita dapat memahami bentuk ruang di sekitar kita serta objek-objek yang berada di dalamnya. Ruang yang dimaksud disini bukan hanya sekedar ruang kecil, namun juga ruang terbuka seperti hutan atau lautan. Kecerdasan visual spasial memungkinkan seseorang untuk mengamati suatu objek dengan teliti, memahami objek tersebut, membangun kembali

²⁴Ahmad Susanto, (2015), *Bimbingan Konseling di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group, h.290

²⁵Meity H. Idris, (2014), *Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia dini Melalui Mendongeng*, Jakarta Timur: Luxima Metro Media, h.64.

objek tersebut, baik dalam bentuk sebenarnya (model) atau dalam sebuah gambar dua dimensi serta memahami bentuk ruang yang ada disekitar.

Seorang ahli psikologi bernama Thurstone mengungkapkan bahwa kemampuan kita akan memahami ruang dan objek dibagi menjadi 3 komponen yaitu kemampuan untuk mengenali objek atau suatu benda meski dilihat dari sisi yang berbeda, kemampuan untuk mengimajinasikan pergerakan objek atau mengenali bagian-bagian dari suatu objek atau benda, dan kemampuan untuk menghubungkan objek dan ruang yang berorientasi pada diri individu yang melihat objek dan ruang tersebut.

Ketiga komponen tersebut bekerja bersamaan saat kita melihat suatu objek atau benda dan saat kita berada dalam suatu ruang.

Oleh karena itu, kita dapat membangun suatu model dari objek atau benda yang pernah kita lihat sebelumnya dan bahkan dapat mengubah objek tersebut sesuai dengan imajinasi kita.

Kecerdasan ini sebagian besar dikontrol oleh otak bagian kanan dibandingkan otak bagian kiri. Berbagai penelitian menyatakan bahwa otak kanan bagian depan dan samping berkontribusi dalam memahami dan mengenali objek secara keseluruhan, bagian tersebut yang juga mengontrol fungsi mata kita. Bagian otak tersebut membantu kita untuk mengenali warna, bentuk, ukuran, dan tinggi dari objek yang kita lihat dan menyimpannya dalam memori kita. Bagian tengah belakang otak berfungsi untuk mengenali ruang disekitar kita. Pengenalan ruang ini terdiri dari pengenalan lokasi, pergerakan, perubahan/transformasi ruang, dan hubungan antar ruang. Proses pengenalan ruang ini sama dengan proses pengenalan visual.

Otak akan memulai tahap “pembelajaran”, yaitu ketika anda menemukan sesuatu yang baru. Saat itu, otak akan menemukan visual,

suara-suara, cara anda duduk, dan aroma kacang almond manis. Perlu diketahui, ternyata bagian-bagian otak tersebut memainkan peran yang terbatas. Sebab, setiap proses penyimpanan informasi hanya dapat dilakukan dengan peran “lobus temporal” (temporal lobe).

Visual spasial ialah suatu kemampuan untuk memahami dunia visual-spasial secara akurat (misalnya, sebagai pemburu, pramuka, atau pemandu) dan melakukan perubahan-perubahan pada persepsi tersebut (misalnya sebagai *decorator interior*, arsitek, seniman, atau penemu).

Menurut Gardner, yang dinamakan kecerdasan visual spasial adalah bentuk kecerdasan seseorang yang memuat kemampuan untuk memahami secara lebih mendalam hubungan antara objek dan ruang.²⁶

Anak-anak menciptakan suatu bentuk melalui imajinasinya sesuai apa yang mereka pikirkan di dalam suatu ruang lingkup disekitarnya. Ayat dibawah ini memberikan penjelasan tentang pendidikan yang dinyatakan pada Surah al-Fathir Ayat 27-28:

{أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَخْرَجْنَا بِهِ ثَمَرَاتٍ مُخْتَلِفًا أَلْوَانُهَا وَمِنَ الْجِبَالِ جُدَدٌ بَيضٌ وَحُمْرٌ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهَا وَغَرَابِيبُ سُودٌ (27) وَمِنَ النَّاسِ وَالْدَّوَابِّ وَالْأَنْعَامِ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهُ كَذَلِكَ إِنَّمَا يَخْشَى اللَّهَ مِنْ عِبَادِهِ الْعُلَمَاءُ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ غَفُورٌ (28) }

Artinya : Tidakkah kamu melihat bahwasanya Allah menurunkan hujan dari langit, lalu Kami hasilkan dengan hujan itu buah-buahan yang beraneka ragam jenisnya. Dan di antara gunung-gunung itu ada garis-garis putih dan merah yang beraneka macam warnanya dan ada (pula) yang hitam pekat. Dan demikian (pula) di antara manusia, binatang-binatang melata dan binatang-binatang ternak ada yang bermacam-macam

²⁶Tuhana Taufiq Andrianto, (2013), *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak*, Jogjakarta: Kata Hati, h.46.

warnanya (dan jenisnya). Sesungguhnya yang takut kepada Allah di antara hamba-hamba-Nya, hanyalah ulama. Sesungguhnya Allah Mahaperkasa lagi Maha Pengampun.²⁷

Dari ayat di atas dijelaskan bahwa anugerah, kebijaksanaan, dan petunjuk Allah itu terdapat tanda-tanda kebesarannya bagi orang-orang yang memikirkannya. Dan pada ayat di atas juga dijelaskan untuk mengajak anak berfikir tentang perbedaan-perbedaan seperti warna, bentuk, keras, lembut dan lain-lain. Sesungguhnya dalam hal-hal seperti itu terdapat tanda-tanda kebesaran Allah bagi yang berfikir.

Kecerdasan erat kaitannya dengan daya pikir seseorang. Daya pikir pada dasarnya di dasari oleh teori kognitif, lalu erat kaitannya pula pada setiap kecerdasan yang berkembang di dalamnya. Kecerdasan ialah kemampuan dalam menyelesaikan, sedangkan berpikir atau daya pikir ialah keadaan seseorang untuk mampu menimbang, menguraikan, menghubungkan, dan mengambil keputusan. Daya pikir yang dimiliki anak usia dini terjadi seperti dalam keadaan berikut ini: (1) anak menganggap bahwa bulan dan matahari mengikuti kemana ia pergi, (2) di dalam televisi terdapat orang, (3) Irreversible dan (4) konservasi zat padat dan cair.

Prinsip-prinsip pelaksanaan pengembangan daya pikir meliputi : memberikan kesempatan untuk menghubungkan dengan pengetahuan sebelumnya, dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan tingkat kecerdasan anak, menggunakan bermacam-macam metode, didasarkan

²⁷ Qur'an Surah Al-Fathir "27-28

atas “apa” dan “mengapa”, memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber dan sarana belajar, serta memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan pengalaman.

Ruang lingkup daya pikir anak usia dini meliputi: (1) menyebutkan urutan bilangan, membilang, menghubungkan konsep dengan bilangan dengan lambang bilangan, (2) mengenal konsep sama, lebih sedikit, lebih banyak, masze, puzzle, menyebut kejanggalan. (3) mengelompokkan, mengenal ukuran, menyebut nama hari dan bulan, mengenal waktu. (4) memperkirakan urutan, meniru pola, membedakan kasar dan halus. (5)eksperimen, mengenl sebab akibat, (6) mengenl mcam-macam-macam rasa, bau, atau suara, dan sebagainya.²⁸

Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang dan hubungan-hubungan yang ada di antara unsur-unsur ini. Hal ini mencakup kemampuan untuk memvisualisasikan, mewakili ide-ide visual atau spasial secara grafis, dan mengorientasikan diri tepat dalam sebuah matriks spasial.²⁹

Kecerdasan visual spasial pada anak dapat diperoleh melalui observasi terhadap : (a) Kemampuan menangkap warna serta mampu memadukan warna-warna saat mewarnai, dan mendekorasi, (b) Kesenangan mereka mencoret-coret, menggambar, berkhayal, membuat desain sederhana, (c) Kemampuan anak dalam memahami arah dan bentuk.

²⁸ Permendiknas No 58 Tahun 2009

²⁹ Zunidar, (2016), *Pembelajaran PAUD Untuk Memaksimalkan Kecerdasan Majemuk, Dalam Buku Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h.290.

(d) Kemampuan anak mencipta suatu bentuk, seperti membentuk pesawat terbang.

Dengan demikian, cara menstimulasi kecerdasan visual spasial tersebut agar tumbuh secara optimal melalui bermain balok-balok dan bentuk-bentuk geometri, melengkapi *puzzle*, menggambar, melukis, menonton film maupun bermain dengan daya khayal (imajinasi).³⁰

Cample dan Dickinson mengungkapkan bahwa tujuan materi program dari kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial yaitu video, gambar, model, dan atau diagram.

Sujiono juga mengungkapkan bahwa cara mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak yaitu dengan: (a) Mencoret-coret, untuk mampu menggambar anak memulainya dengan tahapan mencoret terlebih dahulu, (b) Menggambar dan melukis, (c) Kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan menurut kemampuan anak memanipulasi bahan, (d) Mengunjungi berbagai tempat, (e) Anak dapat memperkaya pengalaman visual anak dengan mengajaknya ke museum, kebun binatang dan menempuh jalan alam lainnya, dan memberinya buku ilustrasi, (f) Melakukan permainan konstruktif dan kreatif, sejumlah permainan seperti membangun konstruksi dengan menggunakan balok, mazel, *puzzle*, permainan rumah-rumahan ataupun peralatan video, film, peta atau gambar dan slide, (g) Serta mengatur dan merancang.³¹

Adapun beberapa stimulasi lainnya untuk memaksimalkan kecerdasan visual spasial anak ialah dengan: (a) Perkenalkan objek atau benda di sekitar anak sedini mungkin, (b) Berikan anak berbagai macam gambar dan minta anak menjelaskan kembali gambar tersebut, (c) Berikan permainan berupa *puzzle* atau balok susun/lego, (d) Ajak anak ke galeri atau museum dan diskusikan karya seni yang sedang dipamerkan, (e) Saat anak sudah mulai bisa memegang alat tulis, berikan pensil warna, buku gambar, dan buku mewarnai, (f) Libatkan dan fasilitasi anak dalam

³⁰Khadijah, (2017), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h.129.

³¹Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h.120-121.

kompetisi yang berhubungan dengan visual spasial, (g) Bawa anak menjelajah ke berbagai tempat untuk mengembangkan kemampuan spasialnya, (h) Bila anak sudah mengerti komputer atau *smartphone*, berikan permainan yang berhubungan dengan visual-spasial.

Stimulasi visual-spasial memang sedikit banyak membutuhkan alat dan bahan, seperti kartu bergambar, balok susun/lego, pensil warna dan juga buku gambar/buku mewarnai, apabila orang tua tidak mampu membeli alat atau bahan tersebut, orang tua dapat membuatnya sendiri bersama anak.³²

Dalam perkembangan kecerdasan *visual spasial* pada setiap anak, guru dapat memperkirakan seberapa tinggi perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak saat ini.

Menurut Nurani indikator kecerdasan *visual spasial* anak diantaranya: dapat mengenal warna, dapat mengelompokkan sesuatu menurut warna dasar, dapat menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat, dapat menyebutkan kembali urutan kegiatan, misalnya urutan kegiatan dalam menyikat.³³

Perkembangan kecerdasan *visual spasial* anak akan dapat diamati dan dilihat perkembangannya melalui capaian indikator yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak usia dini, sehingga guru dapat memberikan stimulus yang tepat dalam meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak.

³² Andin Sefrina, (2013), *Deteksi Minat Bakat Anak*, Yogyakarta: Media Pressindo, h.61-65.

³³ Yuliani Nurani, Bambang Sujiono, (2010), *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: PT. Indeks, h.100.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka dapat ditegaskan bahwa memaksimalkan kecerdasan visual spasial pada anak memegang peranan penting dalam perkembangan anak, khususnya terhadap perkembangan kecerdasan visual spasialnya di taman kanak-kanak, sehingga anak-anak mampu bereksplorasi dengan baik dan dapat mengembangkan potensinya.

Beberapa landasan Hadist yang menerangkan betapa pentingnya mendidik anak sejak usia dini, yaitu :

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يَهُودَانِهِ أَوْ نَصْرَانِيَّةٍ أَوْ يَمَجَّسَانِهِ

Artinya : “ Setiap anak dilahirkan atas fitrah (kesucian agama yang sesuai dengan naluri), sehingga lancar lidahnya, maka kedua orang tuanyalah yang menjadikan dia beragama Yahudi, Nasrani, atau Majusi.” (H.R. Bukhori No.1702).³⁴

C. Kerangka Berpikir

Permainan lego konstruktif adalah salah satu permainan bongkar pasang yang mampu mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak. Terdapat beberapa permainan konstruktif diantaranya menyusun balok, menyusun *puzzle*, rumah-rumahan, dan sejenisnya. Permainan-permainan tersebut adalah bagian dari permainan konstruktif. Namun, seiring dengan berkembangnya kemampuan seseorang dalam berinovasi, permainan lego

³⁴ Muhammad Fu'ad Abdul Baqi, (2017) *Shahih Bukhari-Muslim*, Jakarta: PT Gramedia, h.992.

banyak diminati oleh berbagai kalangan dalam mengembangkan berbagai kecerdasan, yang meliputi kecerdasan visual spasial salah satunya.

Beberapa stimulasi yang dapat diberikan bagi anak dalam memaksimalkan kecerdasan visual spasialnya seperti dengan memberikan media bermain buku gambar sebagai alat baginya untuk berekspresi melalui gambar dan dapat juga dengan melalui beberapa permainan yang bersifat variatif dan tidak membosankan yang mampu memberikan kebebasan bagi anak dalam berekspresi.

Pemberian stimulasi atau rangsangan untuk memaksimalkan kecerdasan visual spasial anak, perlu menerapkan permainan dalam konteks pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar anak dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mempermudah masuknya rangsangan pada anak-anak.

Melalui permainan lego konstruktif, anak akan merasa senang dan nyaman dalam mengikuti permainan, maka rangsangan yang diberikan akan diterima baik oleh anak-anak. Selain itu melalui permainan lego konstruktif, juga akan mempengaruhi cara berpikir anak untuk membangun suatu hal yang ia inginkan sesuai dengan kretivitasnya.

Orang yang cerdas ialah orang yang selalu berpikir. Manusia adalah makhluk ciptaan Allah SWT yang sempurna, itu karena manusia diberi akal untuk berpikir sehingga berbeda dengan makhluk lainnya. Maka salah satu cara dalam mengoptimalkan otak ialah dengan selalu melibatkannya dalam kegiatan berpikir. Seorang anak yang cenderung

lambat dan sulit dalam berkonsentrasi adalah salah satu gejala yang harus dicegah guna mengoptimalkan sistem otak dalam merangsang kecerdasan pada anak. Anak-anak akan melihat, memaknai, dan mengingat setiap bentuk-bentuk yang menarik dalam permainan ini yang mungkin akan diajarkan lebih dahulu oleh orang yang lebih dewasa/guru/orangtuanya.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

a. Kustilawati. Penelitian ini menggunakan 3 siklus data di analisis menggunakan nilai persentase hasil yang didapat pada siklus 1. Pada hasil akhir siklus 3, kemampuan dalam mengenal warna 23 anak (88%), menyusun pola 20 anak (77%), serta menempel sesuai warna dan pola 25 anak (96%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mengenal warna, menyusun pola, menempel sesuai warna pola dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak.³⁵

Berdasarkan penelitian di atas dapat di analisis bahwa kegiatan menyusun pola dengan kertas warna dapat meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak. Hal ini memberikan gambaran bahwa kecerdasan *visual spasial* dapat ditingkatkan melalui berbagai cara tidak hanya melalui bermain balok unit saja. Peneliti di atas ingin meningkatkan kecerdasan *visual spasial* anak dalam hal menyusun pola sesuai bentuk

³⁵Kustilawati, (2014), *Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Teknik Menyusun Pola Dengan Menempel Kertas Warna Di Kelompok A PAUD IT Baitul Izzah Kota Bengkulu*. (Diakses via web pada hari/tanggal : Jum'at, 3 November 2017, 3:20:43 PM)

dan warna melalui metode penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti disini ingin melakukan upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui permainan lego konstruktif.

- b. Anis Khilmiyah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Bermain Balok Unit dalam Meningkatkan *Logic Smart* pada Siswa PAUD Sukses Kreatif Sidoarjo. Hasil analisis data menunjukkan bahwa bermain balok efektif terhadap peningkatan *Logic Smart* pada siswa PAUD Sukses Kreatif Sidoarjo yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi 0,039, *negative ranks* 0, *positive ranks* 5, *danties* 0. Hal ini dapat diartikan bahwa 5 dari 10 subjek penelitian memiliki *Logic Smart* pada kelompok eksperimen setelah bermain balok unit lebih besar dari kelompok *control* yang tidak bermain balok unit.³⁶

Berdasarkan penelitian di atas dapat dianalisis bahwa bermain balok efektif terhadap peningkatan *Logic Smart* pada siswa. Peneliti di atas ingin mengetahui efektivitas bermain balok unit dalam meningkatkan *Logic Smart* pada kelas *eksperimen* yang diberi kegiatan bermain balok unit dengan kelompok *control* yang tidak diberi kegiatan bermain balok unit, sedangkan peneliti disini hanya ingin melihat adakah pengaruh permainan lego konstruktif terhadap kecerdasan visual spasial anak.

Kedua penelitian di atas menunjukkan bahwa ada kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni perkembangan kecerdasan

³⁶Anis Khilmiyah, (2011), *Efektivitas Bermain Balok Unit Dalam Meningkatkan Logic Smart Pada Siswa PAUD Sukses Kreatif Sidoarjo*, (Diakses via web pada hari/tanggal : Jum'at, 3 November 2017, 3:20:43 PM)

visual spasial yang dipengaruhi oleh kegiatan bermain, baik bermain balok unit maupun menyusun pola dengan menempel kertas warna.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka fikir yang di temukan di atas. Maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut : Terdapat peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun melalui permainan lego konstruktif di Raudhatul Athfal Al-Ishlah Kecamatan Medan Sunggal Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berasal dari bahasa inggris *Classroom Action Research* yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu objek penelitian. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun melalui permainan lego konstruktif di Raudhatul Athfal Al-Ishlah Kecamatan Medan Sunggal Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

Hakikat dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dan mencobakan hal-hal baru.

B. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian

Subjek penelitian dari penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Ishlah Kec. Medan Sunggal Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019 yang berjumlah 14 orang. Terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan.

Objek penelitian ini adalah peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun melalui permainan lego konstruktif di Raudhatul Athfal Al-Ishlah Kec. Medan Sunggal Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada anak usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Al-Ishlah yang beralamat di Jalan Sei Belutu No 123, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan. Adapun alasan peneliti memilih sekolah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tersedia data dan adanya keterbukaan dari pihak sekolah, sehingga memudahkan di dalam pengumpulan data yang diperlukan yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.
2. Lokasi sekolah mudah dijangkau serta persoalan perizinannya tidak berbelit-belit.

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2018/2019.

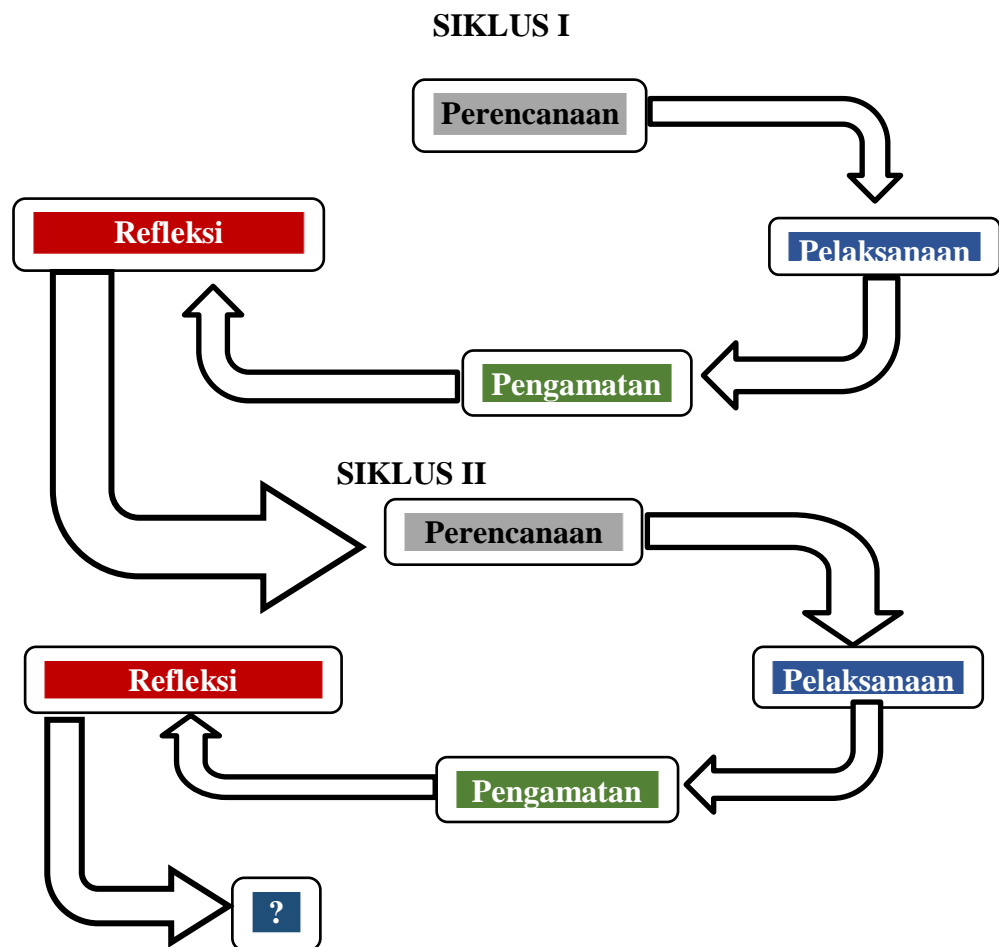
D. Prosedur Observasi

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan dua siklus. PTK terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Adapun skema pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut penulis perujuk pendapat Suharsimi Arikunto sebagai berikut:³⁷

³⁷Suharsimi Arikunto, (2012), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 16.

Gambar 3.1

Model Penelitian Tindakan Kelas yang diadopsi Arikunto



Gambar 3.1 Siklus PTK

Penelitian dilakukan selama dua siklus, setiap satu siklus terdapatempat tahapan, yaitu: 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan; 3) Pengamatan; 4) Refleksi. Berikut adalah penjelasan langkah – langkah penelitian diatas:

a. Siklus I

1. Tahap Perencanaan (*Plan*)

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas membahas teknis pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Penyusunan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), penyusunan RPPH tetap menggunakan seperti yang sudah ada di sekolah agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran lainnya. Jadi kegiatan permainan lego konstruktif diadakan di awal pembelajaran inti, dimana anak-anak masih bersemangat.
- b. Menyiapkan seluruh peralatan permainan yang terdiri dari keranjang dan lego.
- c. Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti dan guru berkolaborasi melaksanakan apa yang sudah direncanakan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Peneliti melaksanakan pembelajaran melibatkan kecerdasan visual spasial di awal pembelajaran yaitu melalui permainan lego konstruktif. Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Peneliti memperhatikan tentang kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran mengenai permainan lego konstruktif.

3. Tahap pengamatan (observasi)

Observasi dilaksanakan peneliti dan guru selama proses tindakan dilakukan. Tahap pengamatan ini mengamati hal – hal yang sudah disebutkan dalam pelaksanaan, terhadap proses tindakan, hasil, dan situasi tindakan serta hambatan dalam tindakan. Pengamatan ini dilakukan ketika anak melakukan permainan lego konstruktif.

Berikut adalah cara observasi yang dilakukan oleh peneliti:

- a. Peneliti melakukan observasi terhadap kecerdasan visual spasial anak dengan berbagai indikator, seperti mengetahui berbagai bentuk, warna, dan kemampuan menyelesaikan serta menciptakan suatu konstruksi berbeda. Anak mengikuti permainan dengan panduan terlebih dahulu yang dicontohkan guru. Pengamatan ini dilakukan dengan mengisi lembar observasi (*checklist*) yaitu peneliti mengamati anak dalam melakukan permainan lego konstruktif.
- b. Pengamatan dilakukan oleh peneliti untuk melihat bagaimana guru mengajarkan permainan lego konstruktif pada anak, apakah sudah sesuai dengan perencanaan sebelumnya atau tidak, selain itu berguna untuk mengetahui kecerdasan visual spasial anak yang dicapai selama tindakan.

4. Tahap Refleksi

Tindakan refleksi dilakukan untuk mengingat kembali tindakan yang telah dilakukan dan menganalisis data observasi pada kecerdasan visual spasial anak melalui permainan lego konstruktif. Guru dan peneliti melakukan diskusi apa saja hambatan yang terjadi dan cara untuk melakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

b. Siklus II

Siklus II dilaksanakan apabila siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Tindakan siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki siklus I. Pada siklus II juga melalui tahapan seperti siklus I, yaitu:

1. Tahap Perencanaan (*Plan*)

Prosedur ini sama dengan siklus I dan kegiatan yang dilakukan dengan memperbaiki kekurangan pada saat pemberian siklus I.

2. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian melakukan kegiatan yang sama pada siklus I, tetapi dilakukan setelah ada perbaikan. Dimana pada tahap ini proses peningkatan kecerdasan visual spasial anak dilakukan dengan memberikan anak waktu yang lebih banyak untuk melakukan permainan lego konstruktif sendiri. sehingga anak terlihat lebih aktif, percaya diri, dan mampu menyelesaikan permainan lego konstruktif secara lebih baik.

3. Tahap pengamatan (observasi)

Observasi dilaksanakan peneliti dan guru selama proses tindakan dilakukan. Tahap pengamatan ini mengamati hal – hal yang sudah disebutkan dalam pelaksanaan, terhadap proses tindakan, hasil, dan situasi tindakan serta hambatan dalam tindakan. Pengamatan ini dilakukan ketika anak melakukan permainan lego konstruktif.

4. Tahap Refleksi

Tindakan refleksi dilakukan untuk mengingat kembali tindakan yang telah dilakukan dan menganalisis data observasi pada kecerdasan

visual spasial anak melakukan permainan lego konstruktif. Guru dan peneliti melakukan diskusi apa saja hambatan yang terjadi dan cara untuk melakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian tindakan kelas ini maka pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Dokumentasi, data yang dikumpulkan berupa lembaran foto yang diambil selama proses belajar mengajar berlangsung. Foto berupa kegiatan anak dalam kegiatan permainan lego konstruktif.
2. Observasi, yaitu data diperoleh melalui kesungguhan anak dalam menyusun dan menyelesaikan permainan lego konstruktif tersebut, dari ketelitian mencocokkan setiap bentuk pula warnanya. Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan, dengan menggunakan instrumen sebagai berikut:

Instrumen penilaian berikut ini adalah lembar observasi yang digunakan untuk menilai peningkatan kecerdasan visual spasial pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan lego konstruktif di Raudhatul Athfal Al-Ishlah, Kec. Medan Sunggal Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019 yang terdiri dari: (a) Dimensi kemampuan anak, (b) Indikator, merupakan deskriptor yang menjelaskan bagian – bagian dari dimensi kemampuan yang dinilai, (c) Perkembangan Anak, merupakan bagian yang menjelaskankriteria penilaian pada kecerdasan visual spasialnya apakah,

Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 3.1
Kisi- kisi Instrumen Lembar Observasi Anak

Nama Anak :

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan :

Variabel	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Permainan Lego Konstruktif (X)	Kemampuan mendesain	Dapat menyusun lego berdasarkan bentuk yang ditentukan	Anak belum dapat menyusun lego	Anak mulai dapat menyusun lego	Anak dapat menyusun lego dengan baik	Anak dapat menyusun lego dengan baik tanpa diarahkan
		Dapat membuat bentuk bangunan sesuai keinginan	Anak belum dapat membuat bentuk bangunan	Anak mulai dapat membuat bentuk bangunan	Anak dapat membuat bentuk bangunan dengan baik	Anak dapat membuat bentuk bangunan dengan baik tanpa diarahkan
	Keterampilan kognitif	Mampu menyusun pola berdasarkan pola bentuk dan warna lego	Anak belum mampu menyusun pola berdasarkan pola bentuk dan warna lego	Anak mulai mampu menyusun pola berdasarkan pola bentuk dan warna lego	Anak mampu menyusun pola berdasarkan pola bentuk dan warna lego dengan baik	Anak mampu menyusun pola berdasarkan pola bentuk dan warna lego dengan baik tanpa

						diarahkan
Kecerdasan Visual Spasial (Y)	Ketelitian anak	Dapat menyebutkan dan membedakan warna, bentuk dan ukuran	Anak belum dapat menyebutkan dan membedakan warna, bentuk dan ukuran	Anak mulai dapat menyebutkan dan membedakan warna, bentuk dan ukuran	Anak dapat dapat menyebutkan dan membedakan warna, bentuk dan ukuran dengan baik	Anak dapat dapat menyebutkan dan membedakan warna, bentuk dan ukuran dengan sangat baik
	Ketepatan	Dapat memasang benda berdasarkan pasangannya	Anak belum dapat memasang benda berdasarkan pasangannya	Anak mulai dapat memasang benda berdasarkan pasangannya	Anak dapat memasang benda berdasarkan pasangannya dengan baik	Anak dapat memasang benda berdasarkan pasangannya baik tanpa diarahkan
	Melatih imajinasi anak	Mampu membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya	Anak belum mampu membuat hasil karya dengan imajinasinya	Anak mulai mampu membuat hasil karya dengan imajinasinya	Anak mampu membuat hasil karya dengan imajinasinya dengan baik	Anak mampu membuat hasil karya dengan imajinasinya dengan baik tanpa diarahkan

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan kriteria penilaian di atas diperoleh:

- Skor tertinggi tiap indikator adalah 4
- Skor terendah tiap indikator adalah 1

Indikator dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial melalui permainan lego konstruktif keseluruhan dibuat dalam 4 kelompok, yaitu belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik.

3. Tes

Tes Tindakan, yakni tes yang diberikan kepada *testee* dimana *testee* harus melakukan kegiatan tertentu.

4. Wawancara

Wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu dan memiliki relevansi dengan permasalahan tindakan kelas.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Deskripsi kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Deskriptif kualitatif dimaksudkan untuk menggambarkan hasil pengamatan peneliti dan kolaborasi dengan guru kelas tentang kecerdasan visual spasial yang ditingkatkan dalam permainan lego konstruktif ini. Analisis data dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan pada penelitian ini.

Selanjutnya untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan setelah pengumpulan data dilakukan, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase³⁸, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh anak}}{\text{jumlah nilai tertinggi} \times \text{jumlah indikator}} \times 100\%$$

Yaitu:

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

Pi : hasil pengamatan

f : jumlah skor yang diperoleh anak

n : jumlah skor total (jumlah nilai tertinggi x jumlah indikator).

Tabel 3.2

Interpretasi Kecerdasan Visual Spasial Anak

Interval	Kriteria
>80%	Berkembang Sangat baik
60% - 79%	Berkembang Sesuai Harapan
40% - 59%	Mulai Berkembang
20% - 39%	Belum Berkembang

Tindakan dalam penelitian ini akan dinyatakan berhasil jika dalam permainan lego konstruktif 80% dari 14 anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Ishlah mengalami peningkatan kecerdasan visual spasial pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

³⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008). h. 43

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Hasil Observasi Awal

Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus I, dalam penelitian ini terlebih dahulu melakukan observasi awal sebagai refleksi untuk pelaksanaan siklus I. Observasi awal ini dilakukan untuk melihat kedisiplinan anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Ishlah Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, sebagai subjek penelitian yang berjumlah 14 orang anak. Adapun hasil observasi awal dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1

Hasil Observasi Awal Sebelum Diberikan Tindakan

No.	Pra Tindakan			
	Kode Anak	Jumlah Skor	%	Keterangan
1.	1	9	37,5	BB
2.	2	11	45,8	MB
3.	3	12	50	MB
4.	4	14	58,3	MB
5.	5	10	41,6	BB
6.	6	9	37,5	BB
7.	7	12	50	MB
8.	8	7	29,1	BB
9.	9	9	37,5	BB
10.	10	11	45,8	BB
11.	11	8	33,3	BB
12.	12	8	33,3	BB

13.	13	13	54,1	BSH
14	14	7	29,1	BB
Jumlah Nilai Anak		140		
Rata-rata		10		

Keterangan :

Nilai rata-rata pra tindakan = $140:14 = 10$

Berdasarkan tabel di atas pada proses pembelajaran sebelum diberikan tindakan diperoleh nilai rata-rata anak 10. Dari 14 orang anak, 9 orang anak masih dikategorikan belum berkembang (64,2%), 4 orang anak dikategorikan mulai berkembang (28,5%), 1 orang anak dikategorikan berkembang sesuai harapan (7,1%), dan belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan lego konstruktif anak belum berkembang, hal ini disebabkan karena permainan lego konstruktif jarang diterapkan dan dibiasakan secara menarik sehingga anak merasa jenuh dan kurang ingin melakukan permainan lego, oleh karena itu dalam kegiatan anak diperlukan permainan lego konstruktif yang menarik untuk menarik minat anak agar visual spasial anak meningkat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2

**Rangkuman Hasil Observasi Kecerdasan Visual Spasial Anak
Pada Pra Siklus**

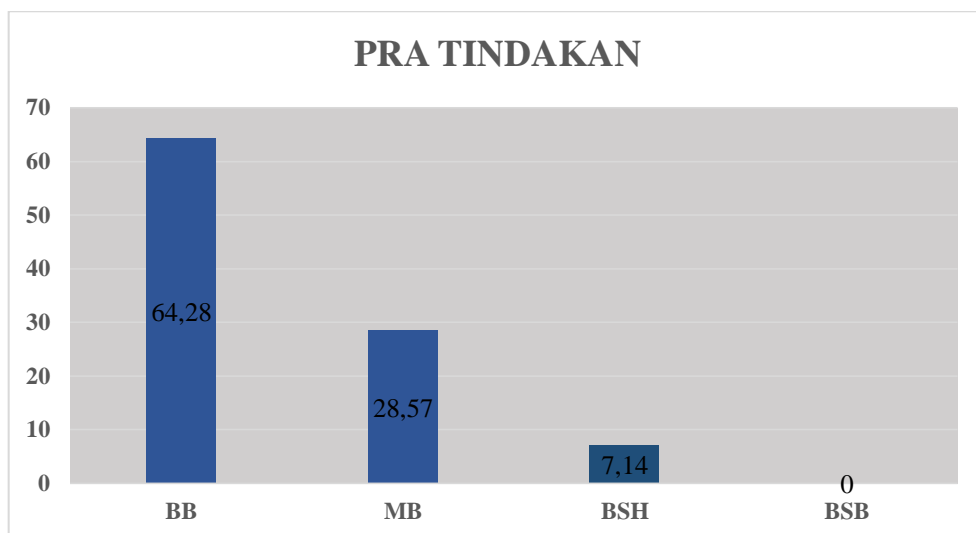
No	Skor Rata-Rata	Jumlah Anak	Persentase Nilai Anak (%)	Keterangan
1.	19-24	0	0	Berkembang Sangat Baik (BSB)

2.	13-18	1	7,1	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3.	7-12	4	28,6	Mulai Berkembang (MB)
4.	0-6	9	64,2	Belum Berkembang (BB)
Jumlah		14	99,9	

Berdasarkan hasil pengamatan pada pra tindakan, penulis melihat bahwa kecerdasan visual spasial anak mulai berkembang sehingga tergambar dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 4.1

Diagram Batang Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Pra Tindakan



b. Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penelitian Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Sebelum melakukan tindakan siklus I, penulis telah menyusun perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, antara lain :

- 1) Penyusunan RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), penyusunan RPPH tetap menggunakan seperti yang sudah ada di sekolah agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran lainnya. Jadi permainan lego konstruktif diadakan di akhir pembelajaran inti, dimana anak-anak setelah jenuh, dihadapkan dengan permainan yang mereka senangi dan menarik semangat mereka kembali.
- 2) Menyiapkan tempat dan alat yang digunakan yaitu keranjang dan lego.
- 3) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan Siklus I

Berdasarkan hasil pertemuan pra siklus yang dilakukan penulis, maka diperoleh hasil bahwa kecerdasan visual spasial anak masih rendah, untuk itu penulis melanjutkan ke siklus I yang dilaksanakan 3 kali pertemuan.

c. Hasil Observasi Siklus I

Hasil observasi yang dilakukan penulis dan guru kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Ishlah menunjukkan bahwa aktivitas penulis

selaku guru selama tindakan kelas siklus I dalam seluruh kegiatan pembelajaran terkhusus pada peningkatan kecerdasan visual spasial anak lebih meningkat dari hasil pengamatan ketika pra siklus. Hasil tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 4.3

Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Siklus I

No.	Siklus I			
	Kode Anak	Jumlah Skor	%	Keterangan
1.	1	16	66,6	BSH
2.	2	18	75	BSH
3.	3	21	87,5	BSB
4.	4	21	87,5	BSB
5.	5	18	75	BSH
6.	6	18	75	BSH
7.	7	21	87,5	BSB
8.	8	12	50	MB
9.	9	18	75	BSH
10.	10	20	83,3	BSB
11.	11	15	62,5	MB
12.	12	16	66,6	BSH
13.	13	20	83,3	BSB
14.	14	15	62,5	BSH
Jumlah Nilai Anak		254		
Rata-rata		18,1		

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa data awal peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun diperoleh nilai rata-rata anak 18,1%. Sudah terdapat anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik tetapi cukup banyak anak yang memperoleh kategori berkembang sesuai harapan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.4

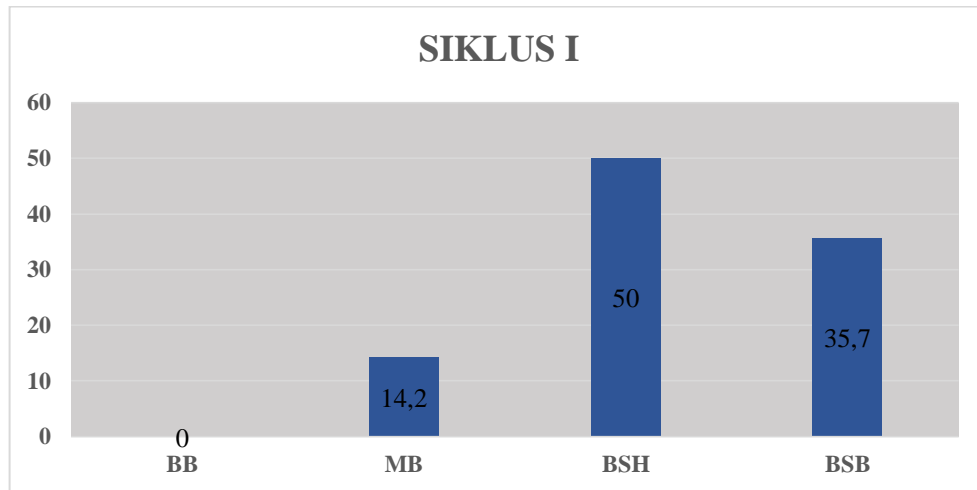
Rangkuman Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Siklus I

No	Skor Rata-Rata	Jumlah Anak	Persentase Nilai Anak (%)	Keterangan
1.	19-24	5	35,7	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2.	13-18	7	50	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3.	7-12	2	14,2	Mulai Berkembang (MB)
4.	0-6	0	0	Belum Berkembang (BB)
Jumlah		14	99.9	

Pada tabel 4.4 di atas terlihat bahwa dari 14 orang anak, 2 orang anak masih dalam kriteria mulai berkembang (14,2%), 7 orang anak dalam kriteria berkembang sesuai harapan (50%), dan 5 orang anak dalam kriteria berkembang berkembang sangat baik (35,7%),

Berdasarkan hasil pengamatan Siklus I peneliti melihat bahwa aspek yang akan dicapai dari kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun melalui permainan lego konstruktif belum optimal. Hasil dari observasi peningkatan kecerdasan visual spasial anak pada siklus I dapat digambarkan pada diagram berikut ini:

Gambar 4.2
Diagram Batang Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak
Pada Siklus I



Dari diagram di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kecerdasan visual spasial anak masih cenderung dalam kategori berkembang sesuai harapan, masih belum mencapai target dalam penelitian ini atau belum mencapai 75% dalam kategori berkembang sangat baik. Penulis merasa perlu melakukan perbaikan pada Siklus II agar perkembangan kecerdasan visual spasial anak rata-rata mencapai kategori berkembang sangat baik.

d. Refleksi Siklus I

Dari hasil observasi yang dilakukan, penulis melihat bahwa terdapat peningkatan pada kecerdasan visual spasial anak sudah dapat mencapai kriteria berkembang sesuai harapan oleh karena itu penulis akan melakukan perbaikan-perbaikan yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak mencapai kriteria berkembang sangat baik.

Hasil Refleksi pada siklus I yaitu:

- 1) Pada kegiatan awal ini anak memiliki respon yang baik terhadap kehadiran penulis.
- 2) Pada tahap ini anak mampu membuat susunan bangunan dengan menyusun warna dan bentuk yang sesuai dalam permainan lego konstruktif.

c. Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Dilihat dari pelaksanaan siklus I maka dapat disimpulkan beberapa dari tindakan kegiatan perlu dilakukan perbaikan. Pelaksanaan pada siklus II dilakukan setelah penulis mengidentifikasi berbagai kelemahan-kelemahan yang dialami anak selama proses pelaksanaan pada siklus I, yaitu:

- 1) Ada beberapa anak yang masih sibuk dengan urusanya sendiri sehingga anak tidak fokus untuk ikut serta dalam permainan lego konstruktif.
- 2) Pada tahap ini anak mampu membuat sebuah bangunan rumah dan sekolah tetapi belum sempurna dikarenakan anak masih ragu menentukan bentuk dan warna agar sesuai dan kokoh.

Kegiatan pada siklus II tetap menggunakan permainan lego konstruktif yang sama dengan siklus I, dengan melihat kelemahan-kelemahan diatas, maka upaya yang dilakukan penulis adalah:

- 1) Penyusunan RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), penyusunan

RPPH tetap menggunakan seperti yang sudah ada di sekolah agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran lainnya.

- 2) Penulis memberikan stimulus kepada anak, dengan cara memberikan motivasi kepada anak serta memberikan anak hal yang disenanginya. Dalam hal ini penulis memberikan bintang yang terbuat dari bahan origami, apabila anak bersemangat untuk membuat karya lego konstruktif terbaiknya dan mengikuti pembelajaran dengan baik. dengan begitu anak jadi termotivasi dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Menyiapkan tempat dan alat yang digunakan yaitu keranjang dan lego.
- 4) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan hasil siklus I pada pertemuan I, II dan III yang dilakukan penulis, maka diperoleh hasil bahwa adanya peningkatan kecerdasan visual spasial anak namun peningkatan tersebut belum mencapai kriteria berkembang sangat baik, untuk itu penulis harus melanjutkan ke siklus II yang dilaksanakan 3 kali pertemuan. maka upaya yang dilakukan penulis adalah:

- 1) Penulis memberikan anak waktu yang lebih banyak dengan cara memberikan anak kebebasan untuk membuat hasil karyanya sendiri terlebih dahulu dan mengulang lagi menanyakan benda-benda yang memiliki warna dan bentuk yang berbeda yang pernah dilihat anak. Sehingga memudahkan anak untuk menentukan bentuk dan warna yang sesuai dan kokoh bangunan tinggi dalam menyelesaikan permainan ini.

c. Hasil Observasi Siklus II

Hasil observasi yang dilakukan penulis dan guru kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Ishlah menunjukkan bahwa aktivitas penulis selaku guru selama tindakan kelas siklus II dalam seluruh kegiatan pembelajaran terkhusus pada peningkatan kecerdasan visual spasial anak lebih meningkat dari hasil pengamatan ketika siklus I. Hasil tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 4.5

Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Siklus II

No.	Siklus II			
	Kode Anak	Jumlah Skor	%	Keterangan
1.	1	22	91,6	BSB
2.	2	20	83,3	BSB
3.	3	22	91,6	BSB
4.	4	24	100	BSB
5.	5	22	91,6	BSB
6.	6	22	91,6	BSB
7.	7	24	100	BSB
8.	8	18	75	BSh
9.	9	20	83,3	BSB
10.	10	23	95,8	BSB
11.	11	19	79,1	BSB
12.	12	21	87,5	BSB
13.	13	23	95,8	BSB
14.	14	18	75	BSh
Jumlah Nilai Anak		298		
Rata-rata		21,2		

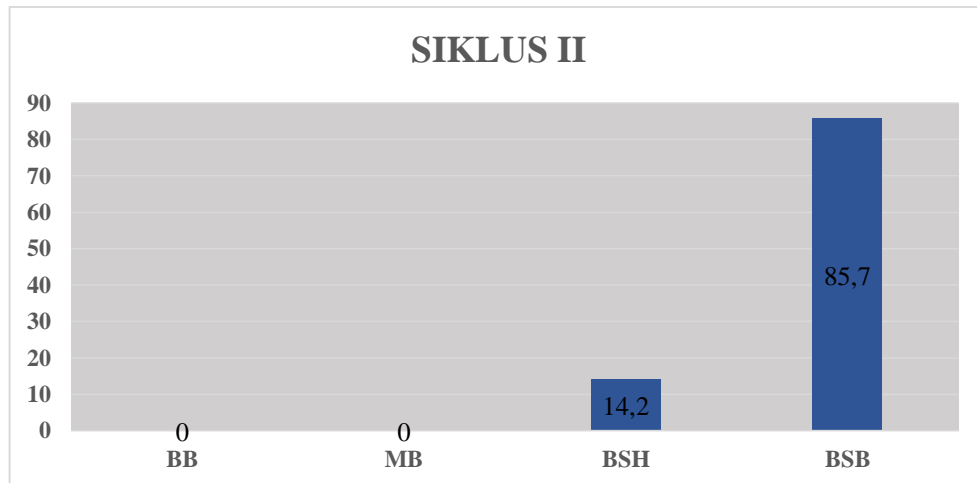
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus II nilai rata-rata anak dalam peningkatan kecerdasan visual spasial anak telah meningkat dari siklus sebelumnya, yaitu (21,2%) Pada proses pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak sudah dapat memperoleh kriteria penilaian berkembang sangat baik, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.6

**Rangkuman Hasil Observasi Kecerdasan Visual Spasial Anak
Pada Siklus II**

No	Skor Rata-Rata	Jumlah Anak	Persentase Nilai Anak (%)	Keterangan
1.	19-24	12	85,7	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2.	13-18	2	14,2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3.	7-12	0	0	Mulai Berkembang (MB)
4.	0-6	0	0	Belum Berkembang (BB)
Jumlah		14	99,9	

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, penulis melihat bahwa terdapat peningkatan pada kecerdasan visual spasial. Dari 14 orang anak, 12 anak sudah dapat mencapai kategori berkembang sangat baik dengan persentase (85,7%), dan 2 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase (14,2%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat peningkatan kecerdasan visual spasial anak pada diagram batang di bawah ini :

Gambar 4.3**Diagram Batang Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak pada Siklus II**

Dari diagram di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kecerdasan visual spasial anak mencapai target dalam penelitian ini atau mencapai 75% dalam kriteria berkembang sangat baik.

d. Refleksi Siklus II

Setelah seluruh proses pembelajaran pada siklus II selesai dilaksanakan, penulis mendiskusikan hasil pengamatan dengan guru kelas untuk menarik kesimpulan berhasil atau tidaknya penelitian ini. Berdasarkan hasil diskusi, observasi dan dokumentasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya karena anak sudah dapat mencapai kriteria peningkatan dalam kecerdasan visual spasial. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang semakin membaik dan kecerdasan visual spasial anak mengalami peningkatan berdasarkan persentase observasi pada kecerdasan visual spasial anak pada siklus II. Hasil akhir dari siklus II, dari 14 orang anak,

12 anak sudah dapat mencapai kriteria berkembang sangat baik dengan persentase (85,7%), dan 2 anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase (14,2%). Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.7

Rangkuman Anak Yang Mengalami Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial

Keterangan	Jumlah Anak		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	5	12
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	7	2
Mulai Berkembang (MB)	4	2	0
Belum Berkembang (BB)	9	0	0

Berdasarkan kenyataan dan bukti yang diperoleh, penelitian yang berlangsung tentang peningkatan kecerdasan visual spasial anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat, dengan anak yang dapat membuat sebuah karya bangunan lewat permainan lego konstruktif ini. Saat pra tindakan sebesar 41,6%. Sedangkan pada Siklus I 74%, dan pada Siklus II perkembangan anak sebesar 88,6%. Untuk melihat kondisi peningkatan perkembangan kecerdasan visual spasial anak pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8.

**Kondisi Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Pra Tindakan,
Siklus I, dan Siklus II**

No	Kode Anak	Pra Tindakan	Siklus I %	Siklus II %	Keterangan
1	1	37,5%	66,6%	66,67%	Meningkat
2	2	45,8%	75%	83,3%	Meningkat
3	3	50%	87,5%	83,3%	Meningkat
4	4	58,3%	87,5%	100%	Meningkat
5	5	41,6%	75%	87,5%	Meningkat
6	6	37,5%	75%	83,3%	Meningkat
7	7	50%	87,5%	54,16%	Meningkat
8	8	29,1%	50%	100%	Meningkat
9	9	37,5%	75%	58,3%	Meningkat
10	10	45,8%	83,3%	100%	Meningkat
11	11	33,3%	62,5%	100%	Meningkat
12	12	33,3%	66,6%	100%	Meningkat
13	13	54,1%	91,6%	83,3%	Meningkat
14	14	29,1%	62,5%	100%	Meningkat
	Jumlah Nilai	582,9	1037,3	1241,2	Meningkat
	Nilai Rata-Rata	41,6%	74%	88,6%	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas terlihat adanya peningkatan kecerdasan visual spasial pada anak mulai dari pra tindakan (41,6%), Siklus I (74%), dan Siklus II (88,6%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9

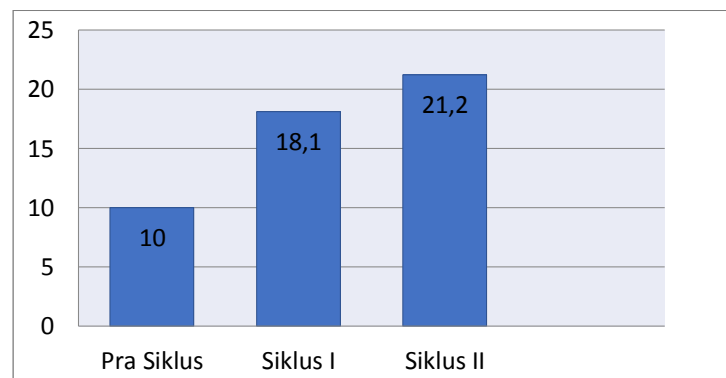
Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	41,6%	74%	88,6%

Untuk lebih jelasnya tentang peningkatan perkembangan kecerdasan visual spasial anak dari data awal hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut ini:

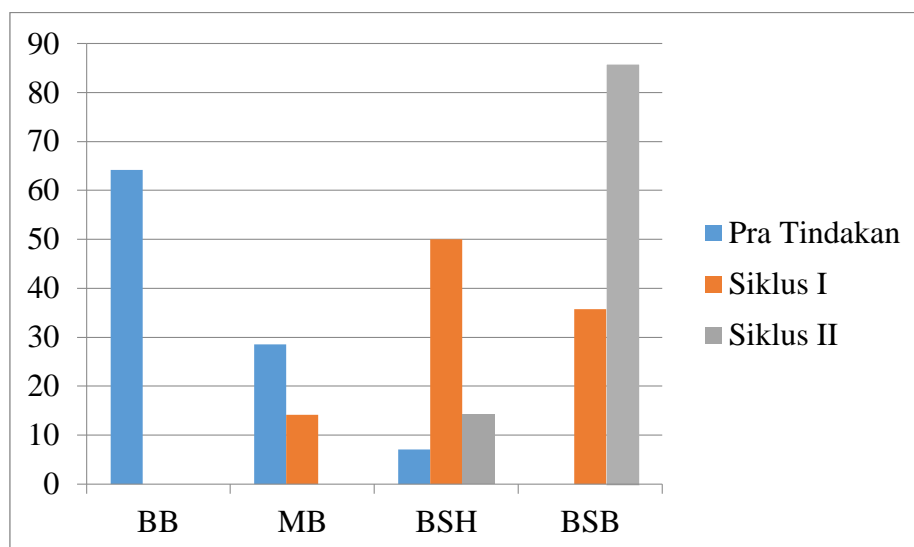
Gambar 4.4

Diagram Batang Nilai Rata-Rata Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II



Gambar 4.5

Diagram Batang Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II



Dengan demikian pertanyaan penulis dapat dijawab bahwa permainan lego konstruktif merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 Tahun pada kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Ishlah. Hasil yang dicapai pada siklus II menjadi dasar peneliti dan guru untuk menghentikan penelitian ini hanya pada siklus II karena sudah sesuai dengan hipotesis tindakan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui permainan lego konstruktif pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B Raudhatul Athfal Al-Ishlah Medan Sunggal. Permainan lego konstruktif ini mengarahkan agar kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun dapat meningkat menjadi lebih baik lagi. Hasil dari Pra Siklus diperoleh dari 14 anak, 9 anak masih dikategorikan belum berkembang (64,2%), 4 anak mencapai kriteria mulai berkembang (28,6%), dan 1 orang anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (7,2%). Maka dengan hasil Pra Siklus di atas penulis melakukan perbaikan untuk melaksanakan Siklus I dengan tindakan menggunakan permainan lego konstruktif agar kecerdasan visual spasial anak meningkat, dengan begitu hasil dari Siklus I diperoleh data kecerdasan visual spasial anak masih rendah. Dari 14 anak terdapat 2 (14,2%) anak yang mencapai kriteria mulai berkembang, 7 (50%) anak berkembang sesuai harapan, dan

5 anak berkembang sangat baik. Adapun rata-rata persentase peningkatan kecerdasan pada siklus I diperoleh 74%.

Pada siklus II dilaksanakan penelitian dengan memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk memperoleh peningkatan yang maksimal dengan cara lebih menstimulus anak dengan memberikan motivasi dan banyak waktu untuk melakukan permainan, dengan begitu terjadi peningkatan yang signifikan, anak yang memiliki kriteria peningkatan berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak (14,3%), dan kriteria berkembang sangat baik sebanyak 12 anak (85,7 %), 0 anak kriteria belum berkembang dan 0 anak kriteria mulai berkembang. Adapun rata-rata persentase peningkatan kecerdasan pada siklus I diperoleh 88,6 %

Dari penelitian yang dilakukan mulai pada pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa rata-rata anak mengalami peningkatan. Peningkatan pada kecerdasan visual spasial anak memperlihatkan bahwa dengan menggunakan permainan lego konstruktif lebih efektif digunakan dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak.

Hasil penelitian ini didukung oleh Gardner yang menyatakan bahwa yang dinamakan kecerdasan visual spasial adalah bentuk kecerdasan seseorang yang memuat kemampuan untuk memahami secara lebih mendalam hubungan antara objek dan ruang.³⁹ Dengan demikian permainan lego konstruktif merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun pada kelompok B.

³⁹ Tuhana Taufiq Andrianto, (2013), *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak*, Jogjakarta: Kata Hati, h.46.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi terhadap penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus diperoleh beberapa kesimpulan yaitu :

1. Kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun sebelum adanya permainan lego konstruktif di Raudhatul Athfal Al-Ishlah masih mencapai kriteria belum berkembang, hal ini dilihat dari hasil observasi penulis pada saat pra siklus dari 14 anak, 9 anak masih dikategorikan belum berkembang (64,2%), 4 anak mencapai kriteria mulai berkembang (28,6%), dan 1 orang anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (7,2%), dan belum ada anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik. Dengan begitu anak telah mencapai nilai rata-rata 10. Kondisi ini menunjukkan bahwa kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun belum berkembang dengan baik.
2. Pelaksanaan permainan lego konstruktif di Raudhatul Athfal Al-Ishlah dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun, peningkatan dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 41,6% sedangkan pada Siklus I 74%, maka perkembangan yang meningkat sebesar 32,4%, dan pada Siklus II perkembangan sebesar 88,6%, jadi dari Siklus I menuju Siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 14,6%, sedangkan dari pra tindakan menuju Siklus II mengalami peningkatan

sebesar 47%. Pada siklus I anak melakukan permainan lego dengan bimbingan guru dan penulis sedangkan pada siklus II anak melakukan permainan lego konstruktif dengan teman-temannya tanpa di bimbing oleh guru dan penulis. Minat dan respon anak juga mulai terlihat karena anak mulai antusias dalam mengikuti permainan.

3. Permainan lego konstruktif dapat meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Ishlah, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh penulis hingga ke siklus II. Pada siklus I, 2 anak mencapai kriteria mulai berkembang (14,2%), 7 anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (50%), serta 5 anak mencapai kriteria berkembang sangat baik (35,7%), adapun persentase peningkatan kecerdasan visual spasial anak pada siklus I memperoleh 50%. Pada siklus II, 2 anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (14,3%), 12 anak mencapai kriteria berkembang sangat baik (85,7%) dan adapun persentase peningkatan kecerdasan visual spasial anak pada siklus II yaitu 88,6 %. Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa dengan adanya permainan lego konstruktif pada siklus I hingga siklus II diperoleh peningkatan. Inilah yang menunjukkan bahwa kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun pada kelompok B menjadi meningkat setelah adanya permainan lego konstruktif di Raudhatul Athfal Al-Ishlah Medan Sunggal Tahun Ajaran 2018/2019.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis mengajukan beberapa saran yaitu :

- a. Bagi guru Raudhatul Athfal Al-Ishlah disarankan agar dapat mengajarkan berbagai macam bentuk-bentuk yang lebih variatif dari permainan lego konstruktif agar anak senang dan tertarik untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak seperti halnya yang dilakukan oleh penulis dengan menggunakan permainan lego konstruktif berupa membuat bangunan rumah dan sekolah yang merupakan permainan yang melibatkan visual dan penyelesaian sehingga terjadi peningkatan kecerdasan visual spasial yang dialami oleh anak.
- b. Bagi penulis selanjutnya diharapkan untuk dapat melanjutkan penelitian ini, sehingga diperoleh hasil yang menyeluruh dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam permainan agar anak tidak bosan dalam pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Devianty, Rina. 2016. *Membangun Bahasa Anak Usia Dini Melalui Siasat Pemerolehan Bahasa Dalam Buku Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing.
- Fu'ad Abdul Baqi, Muhammad. 2017. *Shahih Bukhari-Muslim*. Jakarta: PT Gramedia.
- H. Idris, Meity. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia dini Melalui Mendongeng*. Jakarta Timur : Luxima Metro Media.
- Jaya, Indra. 2013. *Penerapan Statistik Penelitian Untuk Pendidikan*. Medan : Perdana Mulya Sarana.
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing.
- _____. 2017. *Pendidikan Prasekolah*. Medan : Perdana Publishing.
- Kustilawati. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Teknik Menyusun Pola Dengan Menempel Kertas Warna Di Kelompok A PAUD IT Baitul Izzah Kota Bengkulu*. (Skripsi)
- Khilmiyah, Anis. 2011. *Efektivitas Bermain Balok Unit Dalam Meningkatkan Logic Smart Pada Siswa PAUD Sukses Kreatif Sidoarjo*. (Skripsi)
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Masganti. 2015. *Diktat Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan : UINSU.

- N. Cahyo, Agus. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta : Flashbooks.
- Nurani, Yuliani, Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : PT.Indeks.
- Prasojo, Suminaring. 2011. *Anakku Luar Biasa Jenius*. Yogyakarta : Pustaka Widyatama.
- Prosiding Pendidikan Guru Raudhatul Athfal FITK UIN SU. 2016. *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*. Medan : Perdana Publishing.
- Qur'an Surah Ar-Rad: Ayat 13
- Sefrina, Andin. 2013. *Deteksi Minat Bakat Anak*. Yogyakarta : Media Pressindo.
- Soefandi, Indra, Ahmad Pramudya. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta : Bee Media Indonesia.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan Konseling di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Taufiq Andrianto, Tuhana. 2013. *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak*. Jogjakarta : Kata Hati.
- Wiyani, Novan Ardy, Barnawi. 2014. *Format PAUD*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.
- Zunidar. 2016. *Pembelajaran PAUD Untuk Memaksimalkan Kecerdasan Majemuk Dalam Buku Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*,. Medan : Perdana Publishing.

Matondang, Zulkifli. 2013. *Statistika Pendidikan*. Medan : Unimed Press.

Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

LAMPIRAN

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)**RA AL-ISHLAH****TAHUN AJARAN 2018/2019**

Semester/Bulan/Minggu : I/Agustus/II

Tema : Lingkunganku

Kelompok : 5-6 tahun

KD : 1.1,1.2,2.1,2.2,2.5,2.6,3.1-4.1,3.5-4.5,3.6-4.6,3.7-4.7,3.10-4.10,3.15-4.15

Sub Tema	Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu
Rumahku - Guna, Bagian, Bentuk, Jenis - Perabotan Rumah	1.1. Anak dapat mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya 3.4. Mengetahui cara hidup sehat 3.6. Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, dan ciri-cirinya) 3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, kuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya. 4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Senin Bercakap-cakap tentang rumahku - Menyebutkan dan menuliskan kata “rumah” dalam bahasa inggris-indonesia - Mengurutkan ukuran lego (permainan) - Menyusun lego sesuai dengan warna dan ukuran - Melipat bentuk rumah Selasa Bagian rumahku - Menyebutkan dan menuliskan bagian-bagian rumah - Menggambar rumahku - Mencari perbedaan dari gambar dua rumah - Menyusun bangunan lego membentuk rumah	- Pembelajaran langsung - Penemuan Terbimbing - Pemecahan Masalah - Diskusi - Demonstrasi - Mengurutkan - Menyusun - Melipat - Pembelajaran langsung - Penemuan Terbimbing - Pemecahan Masalah - Diskusi	Bulan Agustus minggu ke

		<p>Rabu Guna/fungsi rumah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun pondasi yang kokoh dengan lego - Membuat pagar rumah dengan lego - Membuat bangunan rumah dari lego <p>Kamis Perabotan Rumah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan macam-macam perabotan rumah - Menyebutkan bentuk-bentuk dari perabotan rumah, - Membuat bentuk perabot rumah dari lego - Praktek Sholat <p>Jum'at 17 Agustus, Memperingati HUT RI Ke 73</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Demonstrasi - Pembelajaran langsung - Penemuan Terbimbing - Pemecahan Masalah - Diskusi - Demonstrasi - Pembelajaran langsung - Penemuan Terbimbing - Pemecahan Masalah - Diskusi - Demonstrasi 	
--	--	---	---	--

Peneliti

Karin Tri Annisa

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Yulianda Riza, S. Kom

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)**RA AL-ISHLAH****TAHUN AJARAN 2018/2019**

Semester/Bulan/Minggu : I/Agustus/IV

Tema : Lingkunganku

Kelompok : 5-6 tahun

KD : 1.1,1.2,2.1,2.2,2.5,2.6,3.1-4.1,3.5-4.5,3.6-4.6,3.7-4.7,3.10-4.10,3.15-4.15

Sub Tema	Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu
Sekolahku <ul style="list-style-type: none">- Kelasku- Alat Sekolah- Mengenal Alat Sekolah- Tugasku	1.2. Anak dapat mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya 3.4. Mengetahui cara hidup sehat 3.6. Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, dan ciri-cirinya) 3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain 2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, kuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya. 4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	Senin Sekolahku : <ul style="list-style-type: none">- Bercakap-cakap tentang sekolahku- Menyebutkan dan menuliskan bagian sekolah- Membuat bentuk gedung sekolah dengan lego- Maze mencari jalan menuju sekolah- Mewarnai gambar sekolah Selasa Kelasku <ul style="list-style-type: none">- Tanya jawab tentang kelasku- Memberi tanda centang pada kegiatan yang baik di dalam kelas- Menebalkan garis putus-putus bentuk geometri hiasan dinding kelas- Menyusun lego membentuk bangunan sekolah dan kelas Rabu Alat Sekolah	<ul style="list-style-type: none">- Pembelajaran langsung- Penemuan Terbimbing- Pemecahan Masalah- Diskusi- Demonstrasi <ul style="list-style-type: none">- Pembelajaran langsung- Penemuan Terbimbing- Pemecahan Masalah- Diskusi- Demonstrasi	Bulan Agustus minggu ke

		<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan dan menuliskan alat untuk sekolah - Menulis identitas di buku - Menyusun lego sesuai warna dan ukuran - Menyusun lego membentuk bangunan sekolah tinggi - Mengukur alat sekolah dengan ukuran satu kepingan lego <p>Kamis Mengenal Alat Sekolah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengenal dan menyebutkan alat sekolah dalam bahasa inggris - Mewarnai gambar alat sekolah - Membedakan alat sekolah dan perlengkapan rumah - Membuat hasil karya dari susunan lego <p>Jum'at Tugasku</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghitung jumlah perlengkapan sekolah - Mencocokkan alat sekolah dengan kegunaannya - Menyusun lego dengan kreasi sendiri - Praktek Shalat 	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran langsung - Penemuan Terbimbing - Pemecahan Masalah - Diskusi - Demonstrasi <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran langsung - Penemuan Terbimbing - Pemecahan Masalah - Diskusi <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran langsung - Penemuan Terbimbing - Pemecahan Masalah - Demonstrasi 	
--	--	--	---	--

Peneliti

Karin Tri Annisa

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Yulianda Riza, S. Kom

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL-ISHLAH

Semester/Bulan/Minggu ke: I/Agustus/II
Kelompok usia : B (5-6 Tahun)
Tema/sub tema : Lingkunganku/ Rumahku
Hari/Tanggal : Senin, 13 Agustus 2018
KD : 1.1,1.2,2.1,2.2,2.5,2.6,3.1-4.1,3.5-4.5,3.6-4.6,3.7-4.7,3.10-4.10,3.15-4.15
Materi : - Bercakap-cakap tentang rumahku
- Menyebutkan dan menuliskan kata “rumah” dalam bahasa inggris-indonesia
- Mengurutkan ukuran lego (permainan)
- Menyusun lego sesuai dengan warna dan ukuran
- Melipat bentuk rumah
Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Keranjang
- Lego
- Pensil
- Kertas
- Origami
Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan (Rumah)
3. Berdiskusi tentang rumahku
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan permainan

B. INTI

1. Menyebutkan dan menuliskan kata “rumah” dalam bahasa inggris-indonesia,
2. Mengurutkan ukuran lego (permainan)
3. Menyusun lego sesuai dengan warna dan ukuran
4. Melipat bentuk rumah

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan permainan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri rumah sebagai tempat tinggal.
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan kata rumah dalam bahasa inggris-indonesia
 - b. Dapat menuliskan kata rumah dalam bahasa inggris-indonesia
 - c. Dapat mengurutkan ukuran lego
 - d. Dapat menyusun lego sesuai warna dan ukuran

Mengetahui,
Guru Kelas B

Medan, Agustus 2018
Peneliti

(Ari Istati Dewi Lubis)

(Karin Tri Annisa)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL-ISHLAH

Semester/Bulan/Minggu ke: I/Agustus/II
Kelompok usia : B (5-6 Tahun)
Tema/sub tema : Lingkunganku/ Rumahku
Hari/Tanggal : Selasa, 14 Agustus 2018
KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.5, 2.6, 3.1-4.1, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.10-4.10, 3.15-4.15
Materi : - Bercakap-cakap tentang rumahku
- Menyebutkan dan menuliskan kata “rumah” dalam bahasa inggris-indonesia
- Mengurutkan ukuran lego (permainan)
- Menyusun lego sesuai dengan warna dan ukuran
- Melipat bentuk rumah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Keranjang
- Lego
- Pensil
- Kertas
- Lembar kerja

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan (Rumah)
3. Berdiskusi tentang bagian-bagian rumah
4. Tanya jawab tentang bentuk-bentuk rumah
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam permainan

B. INTI

1. Menyebutkan dan menuliskan bagian-bagian rumah
2. Menggambar rumahku
3. Mencari perbedaan dari 2 gambar rumah
4. Menyusun bangunan lego membentuk rumah

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan permainan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri rumah sebagai tempat tinggal.
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Menyebutkan dan menuliskan bagian-bagian rumah
 - b. Menggambar rumahku
 - c. Mencari perbedaan dari 2 gambar rumah
 - d. Menyusun bangunan lego membentuk rumah

Mengetahui,
Guru Kelas B

Medan, Agustus 2018
Peneliti

(Ari Istati Dewi Lubis)

(Karin Tri Annisa)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL-ISHLAH

Semester/Bulan/Minggu ke: I/Agustus/II
Kelompok usia : B (5-6 Tahun)
Tema/sub tema : Lingkunganku/ Rumahku
Hari/Tanggal : Rabu, 15 Agustus 2018
KD : 1.1,1.2,2.1,2.2,2.5,2.6,3.1-4.1,3.5-4.5,3.6-4.6,3.7-4.7,3.10-4.10,3.15-4.15
Materi : - Menyusun pondasi yang kokoh dengan lego
- Membuat pagar rumah dari lego
- Membuat bangunan rumah dari lego

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Keranjang
- Lego
Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan (Rumah)
3. Berdiskusi tentang guna/fungsi rumah
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam permainan

B. INTI

1. Menyusun pondasi yang kokoh dengan lego
2. Membuat tembok/pagar rumah dari lego
3. Membuat bangunan rumah dari lego

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan permainan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri rumah sebagai tempat tinggal.
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyusun pondasi rumah yang kokoh
 - b. Dapat membuat tembok/pagar rumah dari lego
 - c. Dapat membuat bangunan rumah dari lego

Mengetahui,
Guru Kelas B

Medan, Agustus 2018
Peneliti

(Ari Istati Dewi Lubis)

(Karin Tri Annisa)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL-ISHLAH

Semester/Bulan/Minggu ke: I/Agustus/II
Kelompok usia : B (5-6 Tahun)
Tema/sub tema : Lingkunganku/ Rumahku
Hari/Tanggal : Kamis/16 Agustus 2018
KD : 1.1,1.2,2.1,2.2,2.5,2.6,3.1-4.1,3.5-4.5,3.6-4.6,3.7-4.7,3.10-4.10,3.15-4.15
Materi : - Menyebutkan macam-macam perabotan rumah
- Menyebutkan bentuk masing-masing perabot rumah
- Membuat bentuk perabot rumah dari susunan lego
- Praktek Shalat
Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Keranjang
- Lego
arakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan (Rumah)
3. Berdiskusi tentang macam-macam perabotan rumah
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan dalam permainan

B. INTI

1. Menyebutkan macam-macam perabotan rumah
2. Menyebutkan bentuk masing-masing perabot rumah
3. Membuat bentuk perabot rumah dari susunan lego
4. Praktek Shalat

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan permainan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri rumah sebagai tempat tinggal.
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam-macam perabotan rumah
 - b. Dapat menyebutkan bentuk-bentuk perabotan rumah
 - c. Dapat mengetahui kegunaan perabotan rumah
 - d. Dapat menyusun lego sesuai bentuk perabotan rumah

Mengetahui,
Guru Kelas B

Medan, Agustus 2018
Peneliti

(Ari Istati Dewi Lubis)

(Karin Tri Annisa)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL-ISHLAH

Semester/Bulan/Minggu ke: I/Agustus/IV
Kelompok usia : B (5-6 Tahun)
Tema/sub tema : Lingkunganku/ Sekolahku
Hari/Tanggal : Senin, 27 Agustus 2018
KD : 1.1,1.2,2.1,2.2,2.5,2.6,3.1-4.1,3.5-4.5,3.6-4.6,3.7-4.7,3.10-4.10,3.15-4.15
Materi : - Tanya jawab tentang sekolahku
- Menyebutkan dan menuliskan bagian-bagian di sekolah
- Membuat dan menyusun lego membentuk bangunan sekolah
- Maze, mencari jalan menuju ke sekolah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Keranjang
- Lego
- Pensil
- Kertas
- Lembar kerja
Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
3. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan dapat bersekolah dan memiliki sekolah
4. Berdiskusi tentang sekolahku
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bercakap-cakap tentang sekolahku
2. Menyebutkan dan menuliskan bagian sekolah
3. Membuat dan menyusun lego membentuk bangunan sekolah
4. Maze, mencari jalan menuju sekolah

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan permainan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri sekolah sebagai tempat menimba ilmu pendidikan.
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan dan menuliskan bagian-bagian sekolah
 - b. Dapat menyusun lego membentuk bangunan sekolah
 - c. Dapat menyelesaikan maze, mencari jalan menuju sekolah

Mengetahui,
Guru Kelas B

Medan, Agustus 2018
Peneliti

(Ari Istati Dewi Lubis)

(Karin Tri Annisa)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL-ISHLAH

Semester/Bulan/Minggu ke: I/Agustus/IV
Kelompok usia : B (5-6 Tahun)
Tema/sub tema : Lingkunganku/ Sekolahku
Hari/Tanggal : Selasa, 28 Agustus 2018
KD : 1.1,1.2,2.1,2.2,2.5,2.6,3.1-4.1,3.5-4.5,3.6-4.6,3.7-4.7,3.10-4.10,3.15-4.15
Materi :

- Tanya jawab tentang kelasku
- Memberi tanda centang pada kegiatan yang baik di dalam kelas
- Menebalkan garis putus-putus bentuk geometri hiasan dinding kelas
- Menyusun lego membentuk bangunan sekolah dan kelas

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan :

- Keranjang
- Lego
- Kardus
- Pensil
- Kertas
- Lembar kerja

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan dapat bersekolah dan memiliki sekolah
3. Berdiskusi tentang kelasku
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Tanya jawab tentang kelasku
2. Memberi tanda centang pada kegiatan yang baik di dalam kelas
3. Menebalkan garis putus-putus bentuk geometri hiasan dinding kelas
4. Menyusun lego membentuk bangunan sekolah dan kelas

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan permainan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri bisa bersekolah, dan sekolah sebagai tempat menimba ilmu pendidikan.
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat memberi tanda centang pada kegiatan yang baik di dalam kelas
 - b. Dapat menebalkan garis putus-putus bentuk geometri hiasan dinding kelas
 - c. Dapat menyusun lego membentuk bangunan sekolah dan kelas

Mengetahui,
Guru Kelas B

Medan, Agustus 2018
Peneliti

(Ari Istati Dewi Lubis)

(Karin Tri Annisa)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL-ISHLAH

Semester/Bulan/Minggu ke: I/Agustus/IV
Kelompok usia : B (5-6 Tahun)
Tema/sub tema : Lingkunganku/ Sekolahku
Hari/Tanggal : Rabu, 29 Agustus 2018
KD : 1.1,1.2,2.1,2.2,2.5,2.6,3.1-4.1,3.5-4.5,3.6-4.6,3.7-4.7,3.10-4.10,3.15-4.15
Materi :

- Menyebutkan dan menuliskan alat untuk sekolah
- Menulis identitas di buku
- Menyusun lego sesuai warna dan ukuran
- Menyusun lego membentuk bangunan sekolah tinggi
- Mengukur alat sekolah dengan ukuran satu kepingan lego

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan :

- Keranjang
- Lego
- Kardus
- Pensil
- Kertas
- Lembar kerja

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan dapat bersekolah dan memiliki sekolah
3. Berdiskusi tentang alat-alat sekolah
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyebutkan dan menuliskan alat untuk sekolah
2. Menulis identitas di buku
3. Menyusun lego sesuai warna dan ukuran
4. Menyusun lego membentuk bangunan sekolah tinggi
5. Mengukur alat sekolah dengan ukuran satu kepingan lego

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan permainan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri bisa bersekolah, dan sekolah sebagai tempat menimba ilmu pendidikan.
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan dan menuliskan alat untuk sekolah
 - b. Dapat menulis identitas di buku
 - c. Dapat menyusun lego sesuai warna dan ukuran
 - d. Dapat menyusun lego membentuk bangunan sekolah tinggi
 - e. Dapat mengukur alat sekolah dengan ukuran satu kepingan lego

Mengetahui,
Guru Kelas B

Medan, Agustus 2018
Peneliti

(Ari Istati Dewi Lubis)

(Karin Tri Annisa)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL-ISHLAH

Semester/Bulan/Minggu ke: I/Agustus/IV
Kelompok usia : B (5-6 Tahun)
Tema/sub tema : Lingkunganku/ Sekolahku
Hari/Tanggal : Kamis, 30 Agustus 2018
KD : 1.1,1.2,2.1,2.2,2.5,2.6,3.1-4.1,3.5-4.5,3.6-4.6,3.7-4.7,3.10-4.10,3.15-4.15
Materi : - Menenal dan menyebutkan alat sekolah dalam bahasa inggris
- Mewarnai gambar alat sekolah
- Membedakan alat sekolah dan perlengkapan rumah
- Membuat hasil karya dari susunan lego
Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Keranjang
- Lego
- Pensil
- Lembar kerja
Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan dapat bersekolah dan memiliki sekolah
3. Berdiskusi tentang alat-alat sekolah
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menenal dan menyebutkan alat sekolah dalam bahasa inggris
2. Mewarnai gambar alat sekolah
3. Membedakan alat sekolah dan perlengkapan rumah
4. Membuat hasil karya dari susunan lego

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan permainan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- a. Dapat mensyukuri bisa bersekolah, dan sekolah sebagai tempat menimba ilmu pendidikan.
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
- c. Menjaga dan mempergunakan sebaik mungkin alat-alat sekolah

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat mengenal dan menyebutkan alat sekolah dalam bahasa inggris
- b. Dapat mewarnai gambar alat sekolah
- c. Dapat membedakan alat sekolah dan perlengkapan rumah
- d. Dapat membuat hasil karya dari susunan lego

Mengetahui,
Guru Kelas B

Medan, Agustus 2018
Peneliti

(Ari Istati Dewi Lubis)

(Karin Tri Annisa)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL-ISHLAH

Semester/Bulan/Minggu ke: I/Agustus/IV
Kelompok usia : B (5-6 Tahun)
Tema/sub tema : Lingkunganku/ Sekolahku
Hari/Tanggal : Jum'at, 31 Agustus 2018
KD : 1.1,1.2,2.1,2.2,2.5,2.6,3.1-4.1,3.5-4.5,3.6-4.6,3.7-4.7,3.10-4.10,3.15-4.15
Materi : - Menghitung jumlah perlengkapan sekolah
- Mencocokkan alat sekolah dengan kegunaannya
- Menyusun lego dengan kreasi sendiri
- Praktek Shalat
Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan : - Keranjang
- Lego
- Pensil
- Lembar kerja
Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang atas nikmat Tuhan dapat bersekolah dan memiliki sekolah
3. Berdiskusi tentang tugasku
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menghitung jumlah perlengkapan sekolah
2. Mencocokkan alat sekolah dengan kegunaannya
3. Menyusun lego dengan kreasi sendiri
4. Praktek Shalat

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan permainan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri bisa bersekolah, dan sekolah sebagai tempat menimba ilmu pendidikan.
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 - c. Menjaga dan merawat alat-alat sekolah
 - d. Mengetahui tugasnya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menghitung jumlah perlengkapan sekolah
 - b. Dapat mencocokkan alat sekolah dengan kegunaannya
 - c. Dapat menyusun lego dengan kreasi sendiri

Mengetahui,
Guru Kelas B

Medan, Agustus 2018
Peneliti

(Ari Istati Dewi Lubis)

(Karin Tri Annisa)

lampiran

Instrumen Lembar Wawancara Kepada Guru

- A. Guru yang diwawancara : Ari Astaty Dewi Lubis
B. Usia : 28 Tahun
C. Jenis Kelamin : Perempuan
D. Tanggal Wawancara : Rabu, 15 Agustus 2018
E. Tempat Wawancara : Kelas RA Al-Ishlah
F. Wawancara Ke : I

No	Pernyataan/Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Bagaimanakah cara ibu guru memberikan stimulasi pada awal pembelajaran?	Mengajak anak bermain terlebih dahulu, seperti pemanasan sebelum memulai pembelajaran.
2.	Bagaimana kiat-kiat yang ibu guru lakukan agar ketika pembelajaran diadakan anak terkondisikan dengan baik?	Masing-masing anak diberikan tugas yang menarik, seperti mengerjakan majalah.
3.	Bagaimanakah cara ibu memberikan stimulasi kecerdasan visual spasial pada anak?	Dengan mengajak anak menggambar,
4.	Bagaimanakah pengaruh stimulus kecerdasan visual spasial terhadap minat anak dalam kegiatan pembelajaran?	Sangat menarik minat anak
5.	Bagaimanakah cara ibu memilih metode guna meningkatkan kecerdasan visual spasial anak?	Dengan menggunakan metode demonstrasi
6.	Apakah seluruh metode pembelajaran di RA diterapkan dalam meningkatkan kecerdasan anak?	Iya, karena dalam menghadapi anak-anak harus mempunyai beragam trik dan guru harus dituntut kreatif.
7.	Apakah media yang ibu guru gunakan dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak?	Dengan menggunakan flash card.
8.	Mengapa ibu guru menggunakan media	Karena anak-anak tertarik pada gambar

	tersebut dalam kegiatan pembelajaran?	yang menarik.
9.	Contoh kegiatan seperti apakah yang dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak?	Bermain puzzle
10.	Bagaimana cara ibu guru mengatasi masalah seperti, menemukan anak yang sulit meningkat dalam kecerdasannya?	Belajarnya harus face to face
11.	Bagaimana bentuk dan cara ibu guru dalam menghargai karya anak?	Memberikan reward seperti bentuk bintang dari kertas origami.
12.	Apakah tujuannya diberikan reward kepada anak setelah kegiatan dilaksanakan?	Supaya anak lebih semangat dalam mengikuti tugas tugas berikutnya setiap hari.

Kesimpulan :

Guru memberikan stimulus yang baik guna meningkatkan minat anak dalam mengikuti segala kegiatan, termasuk dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak, guru pun harus dituntut selalu kreatif dalam menggunakan setiap media dan metode dalam pembelajarannya.

Pewawancara

(Karin Tri Annisa)

Lembar Hasil Observasi Anak Siklus I dan II

Nama Anak : 7

Hari/Tanggal : Senin, 13 Agustus 2018

Siklus : I

Variabel	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Permainan Konstruktif (X)	Kemampuan mendesain	Dapat menyusun lego berdasarkan bentuk yang ditentukan				✓
		Dapat membuat bentuk bangunan sesuai keinginan				✓
	Keterampilan kognitif	Mampu menyusun pola berdasarkan pola bentuk dan warna lego			✓	
Kecerdasan Visual Spasial (Y)	Ketelitian anak	Dapat menyebutkan dan membedakan warna, bentuk dan ukuran			✓	
	Ketepatan	Dapat memasang benda berdasarkan pasangannya			✓	
	Melatih imajinasi anak	Mampu membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya				✓

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
 - 2 : Mulai Berkembang (MB)
 - 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
 - 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- Skor tertinggi tiap indikator adalah 4
 - Skor terendah tiap indikator adalah 1

Lembar Hasil Observasi Anak Siklus I dan II

Nama Anak : 7

Hari/Tanggal : Senin, 27 Agustus 2018

Siklus : II

Variabel	Dimensi	Indikator	Aspek Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Permainan Konstruktif (X)	Kemampuan mendesain	Dapat menyusun lego berdasarkan bentuk yang ditentukan				✓
		Dapat membuat bentuk bangunan sesuai keinginan				✓
	Keterampilan kognitif	Mampu menyusun pola berdasarkan pola bentuk dan warna lego				✓
Kecerdasan Visual Spasial (Y)	Ketelitian anak	Dapat menyebutkan dan membedakan warna, bentuk dan ukuran				✓
	Ketepatan	Dapat memasangkan benda berdasarkan pasangannya				✓
	Melatih imajinasi anak	Mampu membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya				✓

Keterangan :

- 1 : Belum Berkembang (BB)
 - 2 : Mulai Berkembang (MB)
 - 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
 - 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- Skor tertinggi tiap indikator adalah 4
 - Skor terendah tiap indikator adalah 1

Instrumen Lembar Tes Tindakan Anak

Nama Anak :

Usia :

1. Buatlah susunan lego berbentuk bangunan
2. Buatlah susunan lego sesuai keinginan
3. Susunlah lego berdasarkan pola :
 - Bentuk Pendek ke Panjang,
 - Warna Merah, Kuning, dan Hijau

4.



()



()



()



()

Manakah yang berwarna kuning?

5.



()



()



()



()

Manakah yang berwarna biru?

6.



()



()

Manakah yang berukuran panjang?

7.



()



()



()

Manakah ukuran yang terkecil?

8.



()

=



()

Pasangkanlah bentuk berikut!



()

DOKUMENTASI PENELITIAN

















